POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

NINETY-NINE NIGHTS
BUTTONBASHEN TOT HET JE STROT UIT KOMT

FIFA 07
VERBETERT ZICHZELF

DEAD RISING
SMERIG, GOOR, ONSMAKELIJK EN O ZO GOED

EEN GAMEPJE TEVEEL
OVER GAMES-VERSLAVING

Saints Row
"VETTER DAN GTA"

WWW.POWERUNLIMITED.NL
SEPTEMBER 2006
€ 3,50





PLUS: NIEUWE EA GAMES GECHECKT • COWBOY SPELEN IN CALL OF JUAREZ • NOSTALGISCH GENIETEN MET ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS • EINDELIJK DE UITBREIDING: WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE • OP VAKANTIE IN JUST CAUSE • YAKUZA: EEN OUDERWETSE BEAT 'M UP • PSP JUWEELTJE TEKKEN DARK RESURRECTION • DE MOOI WEER RACER TEST DRIVE UNLIMITED • OP AVONTUUR IN ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS • EN MEER...

E3 R.I.P.

Ik kan het nog steeds niet geloven, de E3 is niet meer. Tenminste niet meer zoals wij dit spektakel de afgelopen jaren hebben mogen meemaken. Sla er een willekeurig jaaroverzicht per gamesblad op na en als een van de hoogtepunten wordt vrijwel altijd de E3 genoemd, zo niet als hét hoogtepunt. Niet alleen omdat je daar de nieuwste games en hardware vaak als eerste kon checken, maar ook vanwege alles eromheen.
Het was het moment waarop alle uitgevers, ontwikkelaars, retailers en journalisten zich op een plek verzamelden, elkaar de loef afstaken maar ook samen feestten. Het was ook hét moment waarop de voltallige bizz in al haar grootsheid liet zien waar zij voor stond, en waar wereldwijd door nagenoeg alle media aandacht aan werd besteed.
Nu moeten we het gaan doen met een veel kleiner evenement voor een paar duizend man. Oké, het zal allicht z'n voordelen hebben. Geen uren meer wachten voordat je een game kan checken, er zal weinig gare meuk meer tussen zitten en we hoeven niet een half jaar van tevoren hotelkamers en vluchten te boeken.
Toch blijf ik het eeuwig zonde vinden dat zo'n evenement min of meer om zeep wordt geholpen. Stiekem hoop ik dan ook dat het een -tijdelijk- spelletje is tussen de bizz en de organisatie van de E3 en dat ze samen tot een betere oplossing kunnen komen. Uiteraard draait het ook hier weer om geld, maar het belang van het hebben van een E3 voor de gamesindustrie is volgens mij niet in geld uit te drukken.

NIELS



IEMAND MOET HET DOEN

Nu lacht ze nog maar toen Jan en Steven deze aantrekkelijke meid even apart namen, verging het lachen haar al spoedig. Weliswaar vertelden beide mannen enorm opgewonden te zijn, maar toen ze daarna anderhalf uur lang niet meer uitgepraat raakten over het net getoonde World of WarCraft: The Burning Crusade, begreep de donkere schoonheid dat hun opwinding iets heel anders gold.





MOOIE MAARTEN

Het is ooit vijf jaar geleden één stagiair gelukt om toe te treden tot de PU hoofdmacht. Maarten Blonk (vergeet die achternaam) is na Jeroen sinds deze maand de tweede in het rijtje. Hij liep een half jaar stage bij het Powerweb en viel op door z'n gamekennis, vlotte schrijfstijl (en vlotte babbel). Hij is een tikkie arrogant, maar tegelijk ook onzeker en leergierig, heeft humor, doet soms compleet gestoorde dingen en natuurlijk... zijn passie is gamen.
Op zich al een mooie CV voor een PU redacteur, maar toen we zagen dat Maarten ook nog eens als "stud" en "prins met de witte oordopjes" in de ELLEgirl had gestaan voor een artikel over hippe gasten, was de beslissing snel genomen. Dat ontbrak namelijk nog aan de PU: een redacteur met de looks... [Hier wordt bedoeld, een jónge redacteur met de looks - Ed]

BULGARIJE NÓG GOEDKOPER

We hadden afgelopen maand een tripje naar Bulgarije voor Joint Task Force, en omdat Jan van J.J. had gehoord dat alles daar zo spotgoedkoop was, meldde hij zich enthousiast voor het reisje aan.
En 't bewijs dat 't zelfs in Bulgarije nóg goedkoper kan... laat dat maar aan Jan over.



Jan had weliswaar helemaal geen dorst, maar spotte een tent waar 't om tien uur happy hour was: twee bier kostte geen 50 maar slechts 25 eurocent! Je kunt dus wel raden waar Jan de rest van de week was tussen 10 en 11 uur... 's ochtends!



DE REDACTIE

Ai, de zomer zit er weer bijna op. Voor veel lezers betekent dit dat er weer een nieuw schooljaar voor de deur staat. Ons wordt regelmatig gevraagd of de PU redacteuren eigenlijk iets van een opleiding hebben gehad of zijn ze meteen na het behalen van hun zwemdiploma in het diepe gesprongen?

JEROEN

Ik heb een gedegen journalistieke opleiding achter de rug (al zegt Ed altijd dat daar weinig van is te merken). Na mijn stage mocht ik destijds blijven werken bij de PU en inmiddels ben ik op een soort van hardloop avondschool gegaan. Kan ik nóg sneller koffie halen. Miep miep!



JAN

Ik heb heel veel profijt van mijn studie. Ik heb geen journalistiek of iets met schrijven geleerd [dat is duidelijk - Ed]. Nee, ze hebben mij geleerd hoe je snel geld maakt. En ik moet zeggen; dat is me aardig gelukt! Niemand tikt z'n factuurtje sneller dan ik!



J.J.

Ik ga nog elke dag naar school! Hoe denk je anders dat ik aan 'deze jongens' (wijst naar z'n biceps) kom? Dat is het grote voordeel; resultaten van de sportschool zie je tenminste. Zeg nu zelf: kan iemand het aan je zien als je universiteit hebt gedaan? Dacht 't niet! Kijk bijvoorbeeld maar naar Steven en Jan.



BORIS

Ik heb vroeger zoveel gespijbeld dat ze mij m'n diploma uiteindelijk gewoon gegeven hebben! Dat scheelde op jaarbasis zoveel administratieve kosten dat de directeur dat tot mijn verbazing besloot. Dat diploma ging natuurlijk gelijk in de fik en ik weet nog dat ik er een mooie feestsigaar mee aangestoken heb.



ED

Ik heb Nederlands en Perswetenschappen gestudeerd toen je er nog minimaal zes jaar over deed. Dat was in de tijd dat een studie nog iets voorstelde. Tegenwoordig is het een kwestie van stagelopen bij een tijdschrift ofzo en een scriptie van internet kopiëren. Met de gevolgen heb ik dagelijks te maken...



STEVEN

Iedereen die de PU goed leest, weet dat ik zelfs college geef aan de universiteit. Maar effe tussen ons; sinds ik ben afgestudeerd is het niveau toch wel gedaald hoor en braaf dat ze allemaal zijn... Ze maken zelfs hun joints uit in een asbak!



JURJEN

Ik ben echt een slow-starter. Nadat ik de lagere tuinbouwschool heb afgemaakt ben ik gaan werken en uiteindelijk kwam ik terecht bij de PU. Het gedrag van de redacteuren intrigeerde mij echter zo dat ik inmiddels naast m'n schrijversbezigheden Psychologie ben gaan studeren.



MURIELLE

Tuurlijk denk ik nog wel eens aan mijn schooltijd. Dat is ook niet zo moeilijk met het hele jaar door twee Powerweb stagiairs om me heen die nog nat achter hun oren zijn. Ik voel me nu meer een kleuterjuffie eigenlijk...



MAARTEN

Ik schiet inmiddels aardig op met m'n studie, en dat heb ik vooral te danken aan de vele mondelinge tentamens bij vrouwelijke docenten. Ik hoef ze alleen maar diep in de ogen te kijken, en de dikke voldoende is al binnen.



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

9% Zombies slachten in Dead Rising

14% Zandkorrels uit de handheld blazen

15% Het verwerken van het nieuws over de E3

10% Wachten op echte grote klappers

8% Zwerfhonden adopteren

0% Nieuwe redacteur inwerken

5% Speculeren over de releasedata van de Wii

11% Discussiëren over het cijfer van Saints Row

5% Ideeën bedenken voor onze stand op de Gameplay

7% Restyle van de site

6% Weddenschappen afsluiten dat Bully er snel aankomt

4% Het downloaden en spelen van XBL demo's

6% Ons verbazen over de schoonheid van Tekken Dark Resurrection



VAKANTIEFOTO'S DRUPPELEN BINNEN

In de vorige PU deden we een oproep om een vakantiefoto op te sturen met jezelf en de PU op een leuke locatie. Inmiddels druppelen de kiekjes binnen en er zitten best een paar aardige exemplaren tussen.
Sommigen hadden het niet helemaal begrepen en 'shopten' de PU in de handen van Bin Laden of stuurden een foto van zichzelf in een bad van het vakantiehotel (of de eigen badkamer, bewijs dat maar eens).
Mees en Maurits (geen broertjes, wel dezelfde kapper) uit Amsterdam hadden het echter helemaal door en stuurden deze foto, gemaakt bij het beroemde Colosseum in Rome.
In PU 11 hopen we de definitieve winnaar bekend te maken, en dat houdt in dat je je foto's nog tot 18 september in kunt leveren. Succes!
Stuur je foto's naar:
Yopost@powerunlimited.nl o.v.v. vakantiefoto, of Power Unlimited, postbus 1913, 2003 BA Haarlem

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Verderop in dit nummer heb ik 't over de cover van PU 8 die we op 't allerlaatst gewisseld hebben, en over het feit dat we twee keer in de geschiedenis van de PU, hetzelfde nummer met twee verschillende covers in de winkel hebben gelegd.
Omdat er bij het "Reviewvoorblad" geen ruimte meer was voor die covers, heb ik ze maar even uit Den Ouden Doosch gehaald.

ED





ENCHANTED ARMS
"HET HEEFT WEL IETS VAN POKÉMON MAAR DAN EEN STUK STOERDER."

★ BRIEF ★ VAN DE MAAND

VOETBALLEND ZUSJE... EN OMA...

Het is woensdag 28 juni 2006. Ik kom net thuis uit school na een vermoeiende toets Nederlands. Ik loop de kamer binnen en zie mijn zusje en oma aan tafel zitten. Niks aan de hand zou je zeggen. Mooi wel dus. Zegt mijn zusje opeens tegen me dat ze zojuist gevoetbald heeft met mijn oma. Nou niks mis mee. Oma's trappen wel vaker een balletje. Maar als ze toevoegt dat ze het op de Xbox hadden gespeeld (het spel doet er even niet toe :P). Valt mijn mond open van verbazing.
Ten eerste is de Xbox verboden terrein voor iedereen die aan gamen geen waarde hecht en ten tweede mijn zusje én mijn oma hadden er gewoon lol in om hierop te voetballen! Ik bedoel, tot nu toe dacht ik dat zusjes en oma's niet eens wisten wat dat waren, gameconsoles.
Meteen kwam echter de schrik dat ze iets had lopen verkloten aan mijn saves ofzo, maar dat bleek niet het geval. Ze had alles gewoon nog goed gedaan ook. 'Dat had ik bij jou gezien', zei ze me.
Zonder het door te hebben zat ik tien minuten later mijn zusje te verslaan. Mexico-Nederland: 2-0. Ik was verbaasd over het slappe spel dat ik speelde, misschien was ik nog steeds een beetje versuft. Weer tien minuten later zat ik zelfs tegen mijn oma te gamen!!! België - Brazilië. En nee ik speelde niet met Brazilië maar met België, zo hard ben ik niet. Vlak voor de rust had nog geen van ons gescoord, nog steeds een beetje suf. Helaas is het nooit tot een eindstand gekomen want de TV kapte er weer eens mee.
Bijgekomen van dit alles, vond ik het wel de moeite waard om het even te melden. Volgens mij is de game-industrie écht aan het oprukken en spelen straks zelf opa's van 83 een potje Halo 3!!!
P.s. bijgevoegd een foto die door mijn zusje spontaan is gemaakt toen ze zag dat mijn oma naast me zat.
Dennis Ros / Schagen

Goh, en Nintendo maar roepen dat alleen zij de oudjes aan het gamen krijgen. Overigens zijn we toch wel benieuwd geworden naar de game die hier door jouw oma gespeeld wordt. Libero Grandma?
Natuurlijk mag je, zoals dat hoort bij de brief van de maand, een EA game naar keuze uitzoeken.



ONZIN

Beste PU-redacteuren,
De meeste gamers vinden het niet erg of weten het niet eens, maar games zitten vol onzin!!! Speel maar eens GTA, Splinter Cell, Def Jam of zelfs GT4. In bijna elke game zit iets dat onrealistisch is, maar waarom?
Hoezo leuker? Nou, bijvoorbeeld, als je op de benzinetank schiet van een auto, dan wil je toch dat die ontploft? Je stapt in een auto en de benzine gaat nooit op, HANDIG. Woah, dat zou pas een uitvinding zijn! Je bent Sam Fisher en wilt ongezien naar binnen sluipen, maar er zijn lasers die je met het blote oog niet kunt zien. Geen probleem, doe je heat googles maar aan, dan zie je ze wel! SHIT, kan ook niet in het echt.
Def Jam: Je wilt iemand ongenadeloos in elkaar slaan. Nou, die gaat langzaam dood...
Shooters: iemand duikt in het water en jij wilt hem killen. Pak je gun en schiet die gast dood... Uhhm, ja, in het echt stopt die kogel dus. Je kogels zijn op, eventjes herladen en je kunt weer verder. Hmm, in het echt duurt dat toch langer. Je schiet iemand en die gast vliegt meters ver weg... Je moet rennen, maar je hebt een minigun, boeieh, daar ren je toch even snel mee... Je gaat dood, nou ja, je wordt toch weer respawned.
Nu nog GT4: Je hebt een lange race die je zelf eigenlijk niet wilt rijden. Ach die doe ik wel drie keer zo snel...
Allemaal voorbeelden van onrealistische dingen in games.
Maar waar zou je je zorgen om maken, het maakt de games alleen maar leuker, of niet soms? Iedereen vindt die bullshit fantastisch!!!
Ik ben er heel zeker van dat er niet één game is die volledig realistisch is en ook nog eens cool is...
Didier Strijdonk / Hulst

Om nu te denken dat je met dit schrijven Brief van de Maand wordt, lijkt ons niet zo realistisch...

FAN VAN J.J.

Yo PU gozers.
Ik zal maar direct met de deur in huis vallen: J.J. je stelt me teleur. Ik zal je uitleggen waarom.
PU Gameplay 2005: jij overhandigt mij persoonlijk een DVD. Vanaf dat moment was jij mijn held. Ik wou net als jij worden en posters en foto's van jou hingen boven mijn bed.
Maar: dan zie ik tot mijn grote schrik in de PU dat je stoer vertelt dat je in slaap bent gevallen tijdens de presentatie van Spore. Een week later grijp je alle kansen aan om die presentatie af te kraken in Gamekings.
DAT KAN NIET JAN JOHAN!!!!!!!!
Er zijn honderden gamers zoals ik die een moord zouden plegen om bij die presentatie te zijn. En jij gaat zo met je voorrecht als gamejournalist om? Je had van tevoren kunnen weten dat het je niks interesseert. Ga dan liever nog een keer een of ander vet racespel spelen en stuur iemand erheen die het wel interesseert. Geen collega? Dan een fan!
Zwak J.J., hopelijk ben je trots op jezelf dat je een fan van je hebt beledigd.
Een beledigde Thomas / Internet

JJ: "Zoals je in de vorige PU hebt kunen lezen, heb ik wel degelijk respect voor Will Wright. En nee, dat antwoord ik niet omdat ik boven je bed wil hangen. Misschien boven dat van je grote zus. In jongenskamers horen andere posters!"



BRASIL

Beste PU redactie,
In het laatste nummer van jullie zo geprezen blad was ik prettig verrast, ondanks de aankondiging, door de restyle. Het geeft het blad een wat frissere uitstraling. Alleen jammer vind ik dat het blad hier en daar wat chaotisch is geworden. Een voorbeeld hiervan is de 'inhoudsopgave' van de reviews. Ook vind ik het lettertype van de Powerspy te klein wat niet echt prettig leest. En de spreekwolkjes voor sommige bijschriften passen niet bij de lay-out van de rest van het blad en daarnaast hebben ze een amateuristische uitstraling. Maar om de woorden van Niels te gebruiken: restylen is een beetje een continu proces. Dus ik hoop dat jullie wat hebben aan mijn (opbouwende) kritiek.
Blijf verder vooral zo doorgaan met het schrijven van goede en luchtige (p)reviews, ik wacht alweer met smart op het volgende nummer.
P.S.: En Ed, het is vast een hele tijd geleden dat je op de middelbare school je topografie hebt geleerd, maar sinds 1960 is niet Rio de Janeiro, maar Brasilia de hoofdstad van Brazilië.
Kevin van der Weijden / Internet

Ed: "Jaja, en dan ga je straks nog beweren dat Haarlem de hoofdstad van Noord-Holland is in plaats van Amsterdam..."



Murielle's Brievenbusje

Beste Muriëlle,
Je was eerst weg bij de PU en toen weer terug. Wat heb je eigenlijk in de tussentijd gedaan?
Ronald / Internet

Hey Ronald,
Ik heb een tijdje televisie gemaakt. Onder andere voor TMF, Veronica en voor SBS (6pack). Hoogtepunt van mijn televisiecarrière was het programma Ton. Een soort Nederlandse Jambers met Ton van Royen als presentator. Voor deze geweldige show moest ik afleveringen draaien met orgiefans, truckchauffeurs die zich in hun vrije tijd als giggolo verhuurden, mensen die zich lieten opereren om op Michael Jackson te lijken en travestieten die graag naakt in winkeletalages wilden staan. Je begrijpt dat ik daarna wel weer toe was aan de doodnormale PU redactie...

Hoi Muriëlle,
Ik ben zelf een enorme dierenvriend. Jij ook?
Franka / Internet

Hoi Franka,
Nou, dat wil je niet weten. Ik heb natuurlijk m'n guppen maar ook een paard en drie katten. Binnenkort komt daar hopelijk nog een hond bij. Die heb ik tijdens m'n vakantie in Griekenland meer dood dan levend uit de vuilnisbak gevist. In het asiel wordt nu geprobeerd om z'n leven te redden en als dat lukt, komt ie naar Nederland.



Hebben jullie vragen aan Muriëlle, stuur die dan naar yopost@powerunlimited.nl onder vermelding van Muriëlle.

PREY

Hey PU-luitjes,
Negen van de tien keer ben ik het met jullie reviews eens, maar de review van Prey is een beetje te positief naar m'n zin. Ik heb de demo gespeeld en hij valt tegen; mede door onoriginele/oninteressante verhaallijn, de soms onoverzichtelijke levels en de gameplay die nogal repetitief is.
Ik ben niet vies van blood & gore maar een 10-jarig jongetje op een vleesspies?! Gaat dit niet een beetje te ver? Constante martelingen van mensen worden door je strot geduwd en het voelt allemaal aan als "over the top".
Het lijkt alsof elke game het vorige hoogtepunt van blood & gore wil overstijgen want daar houden gamers nu eenmaal van. Steeds meer wordt aandacht gegeven aan betere graphics en bloederige shit in plaats van aan leuke gameplay en een goede verhaallijn en daar lijden de gamers die nog wel een beetje diepgang willen onder.
Ik heb nog wel wat positieve puntjes. Prey is een redelijke shooter met een paar leuke aspecten zoals Spirit-walking, de portals die heel mooi gedaan zijn en het fucken met gravity is wel leuk maar ook heel verwarrend.
Prey kreeg van Jan een 88; één punt meer dan HL2: Episode 1. Belachelijk. HL2's slechtste level is nog leuker om te spelen dan Prey's beste level. Prey verdient in mijn ogen niet meer dan een 78; leuk om de zomer mee door te komen maar geen topper. HL2: Episode 1 daarentegen verdient een 93, want het is zéker een Gold Award waard!
Hans Bosman / Internet

Jan: "Hé Hans, je haalt een aantal zaken aan. Ik zal er puntsgewijs op reageren.
a) De demo is slechts een topje van de ijsberg. Het verhaal verdient zeker geen literaire prijs maar is een stuk beter dan de demo doet vermoeden (zeker als het levende schip tegen je begint te praten). De aliens zijn meer dan domme invaders en hebben zo hun redenen voor wat ze doen, wel vind ik de American Native thematiek wat onderbelicht.
b) Wat betreft het blood & gore gehalte. De ontwikkelaar volgt een idee dat meer dan tien jaar geleden is opgezet. Er is dus geen sprake van trendgevoeligheid. Daarnaast zijn er juist ook veel gamers die het organische karakter van dergelijke games met pus en bloed juist als pre ervaren. Het idee van een levend ruimteschip komt nu juist goed tot... eeh... leven.
c) De shooteractie van Prey is inderdaad rechttoe, rechtaan maar het fokken met de zwaartekracht houdt de boel spannend. Bovendien zorgen de grote buitenlevels en de vliegonderdelen, alsook de levelbosses voor genoeg afwisseling. Zeker niet zo afwisselend als HL 2 maar saai allerminst.
d) Episode One is vet maar lang niet zo vernieuwend, het is feitelijk een herhalingsoefening van HL2 en die game is al bijna twee jaar oud. Episode Two gaat wat dat betreft veel verder en doet echt nieuwe dingen (Zie ook EA special) dus verdient Episode One geen Gold Award. Prey doet wel nieuwe dingen en zet de gameplay letterlijk op zijn kop. Het is geen gimmick maar een intergaal onderdeel van de gameplay. Dat de stijl je niet aanspreekt... dat kan, maar spirit walk, wall walk, gravity switches, portals... allemaal nieuwe gameplayonderdelen die soepel in elkaar grijpen en lof verdienen."
[Zo, onze Jan kan weer een half paginaatje declareren – Ed]

UITSPELEN

Yo PU,
Om maar gelijk met de deur in huis te vallen: ik vind dat wij als Nederlandse gamers veel te verwend zijn. Elke maand moet er weer een nieuwe game komen, als je sommige gamers mag geloven. Een shooter is klaar als je de missies hebt uitgespeeld en twee weekjes online hebt gezeten. Dan valt hun oog alweer op die nieuwe shooter die net wat betere graphics heeft en waar ze drie weken later alweer op uitgekeken zijn.
Vind je het gek dat de gemiddelde gamer de games te duur vindt! Ze halen er nog niet de helft uit van wat je eruit kan halen. Ik heb bij Battle for Middle-Earth wel zestig uur gezeten ipv de twintig uur volgens de reviews. Dan is die game opeens zo duur niet meer.
Jullie PU is top, ik mis alleen de rubriek 'Toppertjes' bij What's up.
Groeten,
Victor / Internet

Er is zelfs wetenschappelijk onderzoek gedaan naar het uitspelen van games en het blijkt dat meer dan de helft van de gamers hun gekochte spellen niet uitspeelt. Dus daar heb je een punt.
En Victor, jij eet zeker ook elke avond je bordje helemaal leeg, hè?





RESTYLE

Hey PU journo's.
Jullie restyle is echt met vlag en wimpel geslaagd, toen ik bij de reviews aankwam dacht ik 'Dit is het helemaal', met de subrubriekjes als "(gamenaam = drie gerelateerde foto's / beelden" "boei-duur" en "gerelateerde gamegeschiedenis".
Alleen het "halen als" rubriekje is denk ik een beetje overbodig. Het lukte in deze uitgave in ieder geval niet om drie echt belangrijke redenen te verzinnen. "Halen als je altijd eens de Chinese muur wilde zien maar geen geld hebt voor een vliegticket", is wel grappig, maar het heeft natuurlijk niks te maken met of de game iets is voor jou of niet.
"De Conclusie" is echt een superidee, en een stuk duidelijker dan bovenaan de pagina lezen voor welk platform / welke uitgever / aantal spelers / datum verwacht; met een soort hoofdgedachte als oordeel.
Het nieuwe lettertype leest fijn, de 'used look' van de rubrieken is goed gelukt. Top, helemaal top!
Groeten,
Colin v Waardenberg / Internet

We moesten deze brief echt even aan het wasrek hangen hoor, zoveel geslijm in één enkele brief zijn we tot op heden nog niet tegengekomen.

KORTE VRAAGJES

Heeey PU gasten
Ik heb één klein vraagje. Komt Assassins Creed ook uit op de Xbox 360?
Scott Nitsche / Internet

Ja, maar dat heb je niet van ons, hè.

Beste PU,
Ik mag van mijn vader en moeder geen bloederige games spelen maar ik speel ze wel heel graag.
Is er misschien een goede shooter waarbij je wel bloed ziet maar niet zo veel bloed dat je er een bad mee kan vullen?
Grtz
Jasper Nijhuis / Internet

Gewoon niet zoveel mensen doodschieten.

Hey Kerels,
Ik heb even een kort vraagje: In welk nummer hebben jullie X3: Reunion gereviewed (als jullie dat al gedaan hebben)? Ga zo door met jullie blad, ik vind de gerestylde versie er een stuk op vooruit gegaan, alleen mis ik wel die uitgebreide inhoudsopgave met alle leuke korte stukjes (en plaatjes).
Groeten,
Joeri Stikvoort / Den Bosch

Vrijwel zeker heeft Jan X3: Reunion tijdens een redactievergadering weleens genoemd. Hij zal dan iets gezegd hebben als "een verborgen pareltje, een sleeperhit, een ongeslepen diamant, een onderschat meesterwerkje dat zeker een extra uitgebreide coverview van mijn hand verdient", maar eerlijk gezegd kan niemand zich ook maar iets van deze game herinneren..

Wii TOF

Ik wil reageren op de PU van vorige maand waar J.J. en Jan de "Wii" slechts als een entertainment setje zien. En om effe een half uurtje mee te spelen.
Nintendo is gewoon de goeie richting ingeslagen met deze next-gen besturing. Als straks de echte klassiekers er weer aankomen zoals Mario, Zelda, Metroid Prime, Super Smash Bros. en de vele andere, zul je zien dat Nintendo weer beter werk heeft geleverd dan Microsoft en Sony.
Greetz,
Pieter Nan (een groot fan van jullie bijschriften) / Volendam

We vroegen Ed of hij een verklaring heeft voor het feit dat we de laatste tijd opvallend veel complimenten van Volendammers krijgen over z'n bijschriften.
Volgens Ed, die vlak in de buurt woont, is men in Volendam sinds kort bezig het analfabetisme terug te dringen en komen er steeds meer jeugdige Volendammers die daadwerkelijk kunnen lezen...





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

SAINTS

BORIS BELANDT IN BRUTE BENDEOORLOG

"HET LOPEN, HET VECHTEN, HET ZIET ER ALLEMAAL SUPER GELIKT UIT. NIETS AAN SAINTS ROW VOELT AFGERAFFELD."

Na twee jaar op rij grote indruk te hebben gemaakt op de E3, is hier nu eindelijk THQ's antwoord op Grand Theft Auto. De game heet Saints Row en neemt je mee naar de ghetto's van Stillwater, een middelgrote Amerikaanse stad die wordt geteisterd door een alles verwoestende bendeoorlog.

SAINT ROW'S =







Saints Row is een game die in veel opzichten lijkt op Grand Theft Auto maar ik moet daar gelijk iets aan toevoegen. In veel reviews die dezer dagen uitkomen zul je lezen dat Saints Row een rip off is van GTA; ik ben het daar niet mee eens, er is namelijk veel meer aan de hand.
De Grand Theft Auto serie is, zoals je misschien wel weet, de grondlegger van het hele Free Roaming genre. Het succes van het idee leidde tot een boel slecht uitgevoerd kopieergedrag zoals de True Crime en The Getaway games maar het lag voor de hand dat er vroeger of later wel een goede tweede Free Roaming serie zou opstaan. Met het ontstaan van zo'n tweede serie wordt Free Roaming officieel een genre [zie: Dikke van Dale kader] en daarom kun je stellen dat Saints Row niet zozeer een rip off is van GTA als wel gewoon een game binnen hetzelfde genre. Per slot van rekening noemen we ook niet elke first-person shooter die uitkomt een Doom rip off.

STILLWATER

Zo, nu we dat hebben rechtgezet kunnen we beginnen met Saints Row, een game die draait om The 3rd Street Saints, een bende uit het altijd gezellige stadje Stillwater dat overduidelijk is gebaseerd op Amerikaanse steden zoals Chicago en Detroit. Dat is geen toeval want Saints Row is gemaakt door Volition, een studio die zich op ongeveer twee uur rijden van Chicago bevindt in een stadje dat in veel opzichten dezelfde vibe heeft als Stillwater.
Die typische Brownstone architectuur, de vervallen industriegebieden van de auto-industrie die al jaren geleden is weggetrokken naar Mexico en China, de havens die hun beste tijd hebben gehad, een levendig en sfeervol centrum met daaromheen de gemoedelijke suburbs waar het zelfs gezellig is als de kogels je om de oren vliegen. Stillwater staat model voor een heleboel Amerikaanse steden want geloof het of niet, het zijn niet de ghetto's van de grote Amerikaanse steden waar de bendes het populairst zijn maar juist de kleine slaperige middelgrote steden waar de verveelde werkloze jeugd zijn tijd verdoet met drugsgebruik en het imiteren van Tupac.

THE SAINTS

Stillwater kent naast The Saints nog drie andere bendes: Los Carnales, Vice Kings en de Westside Rollerz. De strijd tegen deze andere bendes is de rode draad in de game. Het zit als volgt in elkaar. Nadat je min of meer per ongeluk betrokken bent geraakt bij een shootout tussen de vier bendes word je gerekruteerd door de Saints. Deze bende heeft het erg zwaar, maar besluit terug te vechten. Drie leden worden er op uitgestuurd om een plan te bedenken om alle rivaliserende bendes voorgoed van de kaart te vegen.
Op de kaart van Stillwater zul je icoontjes

ROW

POWER UNLIMITED GOLD



terugvinden die staan voor missies tegen de bepaalde bendes. Maar daarnaast is er nog veel meer te doen in Stillwater. Omdat je bepaalde missies pas kunt doen als je genoeg respect verdiend hebt, is het de bedoeling dat je aan de slag gaat met het beroven van winkels, het stelen van auto's, je diensten als huurmoordenaar aanbiedt, hoeren rekruteert om aan de slag te gaan in een Saints Row bordeel en nog heel erg veel meer.
De kaart van Stillwater is letterlijk bezaaid met dingen die je kunt doen en als dat nog niet genoeg is dan kun je natuurlijk ook je eigen avonturen gaan beleven.

STUDIE

Toen ik anderhalf jaar geleden voor The Punisher op bezoek was bij Volition Studios werd er in een afgelegen kantoortje door een aantal medewerkers luidruchtig San Andreas gespeeld. Het was duidelijk dat die gasten veel plezier hadden en nu pas begrijp ik dat die speelsessie ook tegelijkertijd een studie was.
Ze hebben in ieder geval goed opgelet want er is een heleboel in Saints Row dat beter werkt dan het deed in San Andreas. Een missie begint bijvoorbeeld gewoon weer opnieuw nadat je bent doodgeschoten. Niet eerst naar het ziekenhuis en een pleurisstuk terug rijden. Ook geen taxi. Gewoon – boem – weer opnieuw beginnen.
Maar nog belangrijker dan dat is het gevoel dat er altijd wat te doen is. Bij San Andreas waren er de missies en de submissies waarbij je pizza's moest bezorgen of boeven moest vangen maar in Saints Row is er nog veel meer. En alles loopt ook nog eens door elkaar heen.
Als je bijvoorbeeld de opdracht krijgt in de chopshop om een bepaald merk auto te stelen dan zet je die auto in je HUD (op je scherm dus) en ga je andere dingen doen. Mocht je de auto tegenkomen dan steel je hem, maak je de missie af waarmee je bezig

DE DIKKE VAN DALE

Als je de dikke van Dale erop naslaat zul je zien dat het woord genre als volgt staat beschreven.
gen•re (het ~, ~s) een soort, met name van voorwerpen, voortbrengselen of stijlen van kunst of kunstnijverheid
gen•re•film (de ~ (m.) een film waarin herkenbare personages in een herkenbare setting optreden
Wij zijn van mening dat het filmgenre ook van toepassing is op games en zodoende zou je kunnen zeggen dat een game genre wordt gedefinieerd door de volgende regel:
gen•re•game (de ~ (m.) een game waarin herkenbare personages in een herkenbare setting optreden

Als je dat in je achterhoofd houdt en de Grand Theft Auto serie nu vergelijkt met Saints Row dan is die laatste net zo min een rip off van GTA als FIFA 2006 een rip-off is van Pro Evolution 5. Per slot van rekening zijn het allemaal games waarin herkenbare personages optreden in een herkenbare setting. Het zijn games binnen een bepaald genre en die lijken op elkaar want dat is nou eenmaal een gegeven bij games van hetzelfde genre. Natuurlijk zal de GTA serie wel altijd de grondlegger van het Free Roaming genre blijven.









was en breng je later de auto naar de chopshop. Hetzelfde geldt voor de hitman missies waarbij je in de enorme stad op zoek moet gaan naar één bepaald persoon.

JE EIGEN CREW

Een andere verbetering is terug te vinden in de character creation tool. Je kunt echt elk gewenst personage maken en het is zelfs zo uitgebreid dat ik niet heel veel moeite had om mezelf na te maken.
Eenmaal in het spel is het mogelijk om tattoo's, kleding en juwelen te kopen waarmee je weer extra respect krijgt na een geslaagde missie. Want laten we eerlijk zijn, het is toch veel indrukwekkender om een driveby uit te voeren als je er slick uitziet dan wanneer je er bij loopt als een zwerver?
Als je genoeg respect hebt verdiend in het spel, krijg je de mogelijkheid om leiding te geven aan extra bendeleden. Je kan maximaal een crew van vier man samenstellen die je, als je dat wilt, door de hele game volgen. Ze schieten op alles waar jij eerst op schiet en ze schieten uit zichzelf op alle vijanden. Ze zijn ook redelijk slim en weten je overal wel te vinden.
In latere missies is je crew essentieel want zonder backup ben je al snel dood. Als je lang dezelfde crew hebt, zul je echt gehecht aan ze raken en het is jammer dat je niet de mogelijkheid hebt om te bepalen wat voor kleding je crew draagt want dan zou je helemaal een mooie band met ze hebben.
Bovendien kosten mooie kleren geld en als je eenmaal onder de tattoo's zit, een gepimpte auto hebt en alle juwelen om je nek en vingers hebt, dan is er weinig meer om je geld aan uit te geven.

DE BUURTEN

De kaart van Stillwater is opgedeeld in een stuk of vijfendertig verschillende buurten die allemaal onder de controle staan van één bepaalde bende.
Voer een aantal missies in een wijk goed uit en bereid vervolgens een succesvolle aanval op het hoofdkwartier van een bende voor en de wijk is van jou. De vijandelijke bende zal die wijk wel proberen opnieuw te veroveren maar het is niet iets dat een stevige strafexpeditie niet kan rechtzetten.
Eigenlijk heb ik zelf het meeste plezier gehad met het overnemen en terug veroveren van buurten. Vooral later in de game ontaarden deze gevechten echt in massale shootouts die niet onderdoen voor een fatsoenlijke oorlogsgame.
Leuk detail is dat de bendes met elkaar vechten op leven en dood maar zodra de politie zich er mee gaat bemoeien, iedereen tegen de coppers vecht. Dat is grappig en humor is belangrijk in een game als deze. Maar toch hebben de makers hier misschien wel een beetje te opzichtig gekeken naar de GTA serie. De bekende radiostations die je hoort als je een auto in stapt zijn ook hier aanwezig maar ze zijn bij lange na niet zo grappig als bijvoorbeeld in GTA: Vice City. Wel zijn de voetgangers op straat een stuk bijdehanter en van tijd tot tijd heb ik zelfs echt gelachen om de uitspraken die ik op straat hoorde.

MUZIEK

De muziek in de game speelt een belangrijke rol. De nadruk ligt op Hiphop maar er is ook genoeg Rock terug te vinden. Er is zelfs klassieke muziek en een sectie die in het

DE HOOFDPERSOON

In Saints Row speel jij de hoofdrol. Dat betekent dat je de hoofdpersoon in de character creation tool natuurlijk net zo ontwerpt als je er zelf uitziet. De makers hebben daar rekening mee gehouden en ook niet geprobeerd om het sprookje te verpesten door de hoofdpersoon een stem te geven.
Ja, je leest het goed. De hoofdpersoon in Saints Row zegt nooit iets. Dat lijkt misschien een beetje suf maar het werkt wel. Je zou het zelfs nooit door hebben gehad als er niet af en toe in de game een grap over wordt gemaakt. Op een gegeven moment zit er een chick naast je in de auto en ze vraagt je echt de oren van je kop. Jij geeft natuurlijk geen antwoord. Dan zegt ze "je bent niet erg spraakzaam, he?".
Later als je over straat loopt en de hoeren proberen je aan te spreken, zul je merken dat het niet altijd een voordeel is als je niets kunt zeggen. De hoeren zeggen je namelijk "if you want some action why don't you just say it?" Waarna jij vervolgens als een gek alle knopjes gaat proberen om te kijken of er toch niet iets uit je personage te krijgen is.



In de VS vind je wapenwinkels in de Gouden Gids onder de rubriek "hobby en vrije tijd".

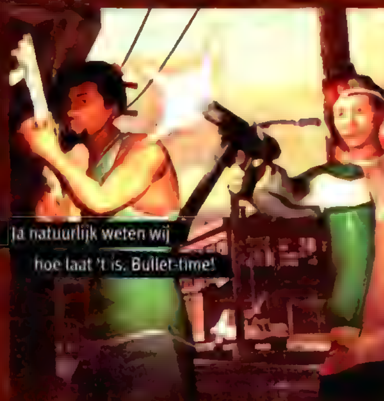
HALEN ALS:

- Je nog iets vetters dan GTA zoekt.
- Je die vetheid ook online wilt spelen.
- Je ook maar een greintje hersens in je kop hebt.









Nederlands Wansmaak zou heten en in de game wordt geschaard onder de titel Easy Listening. Hier vind je tracks met namen als de Bratwurst polka, en geloof me, het klinkt net zo wansmakelijk als de naam doet vermoeden.

Volition heeft gekozen uit een goede mix tussen commerciële tracks en underground artiesten en daarom zul je naast Lloyd Banks bijvoorbeeld ook Rich Medina tegenkomen, een grote jongen uit Philadelphia die, niet geheel toevallig, vroeger ook veel te vinden was in Amsterdam.

Natuurlijk hoor je muziek via je autoradio maar het is ook mogelijk om zelf een eigen playlist samen te stellen. Hiervoor moet je de nummers wel eerst in de game kopen in een platenzaak. Het leuke is dat je tracks hoort op de radio en denkt 'hé, wat is dat voor nummer?', vervolgens ga je naar de muziekwinkel en kun je de titel van de plaat checken en hem aanschaffen. Overigens kun je in de opties van het spel instellen of je alleen in de auto muziek wilt horen of dat je wilt dat de muziek altijd doorloopt.



XBOX LIVE

Het grote nieuws is natuurlijk dat Saints Row online gespeeld kan worden.

Maximaal twaalf spelers kunnen met of tegen elkaar spelen in gamemodes met illustere namen als "Blinged out Ride" en "Protect the Pimp".

Op het moment dat ik deze review schreef, waren er natuurlijk nog geen andere spelers online, dus is het moeilijk om hier al een conclusie aan te verbinden. Wel is het duidelijk dat de online mode een grote wens van veel spelers vervult want, zeg nou zelf, wat is er leuker dan een game als deze in multiplayer tegen je vrienden te spelen!

Helemaal omdat Rockstar die kans met GTA eigenlijk heeft laten liggen en multiplayer pas op z'n vroegst volgend jaar realiseert. Dus wat dat betreft is de timing van THQ echt perfect.

HD

De graphics van Saints Row zijn zo mooi op HD dat je je ogen gewoon niet zult geloven. De effecten zijn fantastisch en de details zijn waanzinnig. Knal met een bazooka op een rijdende auto en je tong zal op je schoenen hangen van verbazing. De auto knalt in duizend stukken uit elkaar en een paar wielen zullen nog wobbelend wegrijden terwijl het brandende karkas uit de lucht op straat valt. Maar ook de animaties zijn ongelofelijk goed. Het lopen, het vechten, het ziet er allemaal super gelikt uit. Niets aan Saints Row voelt afgeraffeld en dat is in deze tijd een hele grote prestatie. Onze complimenten aan THQ dat ze Volition de middelen hebben gegeven om deze game op deze manier af te maken.

2006 wordt een fantastisch Xbox 360 jaar en dat is niet in het minst te danken aan deze fantastische game!

VIJF REDENEN WAAROM SAINTS ROW BETER IS DAN GTA

Ondanks het felt dat Saints Row en GTA (zie screen) twee verschillende games binnen hetzelfde genre zijn, is het niet mogelijk om deze review af te sluiten zonder een vergelijking te maken.

Laten we beginnen met te zeggen dat wij echt hele grote GTA fans zijn hier op de redactie. Er gaat zelfs niets boven GTA. Maar toch zijn er een aantal punten waarop Saints Row beter scoort. Wij vonden er vijf.

– Waar GTA er grafisch altijd een beetje gaar heeft uitgezien, haalt de Havoc engine van Saints Row echt het onderste uit de grafische kast. De game is werkelijk schitterend.

– Bij GTA ben je echt heel erg aangewezen op de missies. Bij Saints Row is dat veel minder het geval waardoor de afwisseling veel groter is. Dit is echt een pluspunt.

– Het verhaal van Saints Row is echt heel goed. Ondanks het onderwerp voelt het niet cliché en elke missie is weer een verrassing.

– Hier hoeven we weinig woorden aan vuil te maken. De multiplayer van Saints Row zal voor veel gamers een droom zijn die werkelijkheid wordt.

– Sommigen onder ons vonden de hoofdpersoon uit San Andreas een beetje gaar en hadden veel liever met een van de Latino gangmembers gespeeld. Die zagen er veel wreder uit. In Saints Row bepaal je het helemaal zelf.



SAINTS ROW GEMAAKT IN AMSTERDAM?

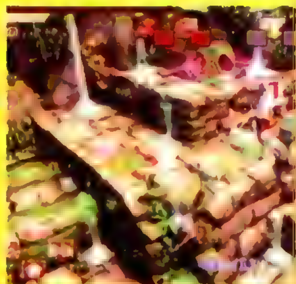
Saints Row is natuurlijk gemaakt door Volition, een Amerikaans bedrijf dat gevestigd is in de buurt van Chicago maar omdat het project te groot was voor deze relatief kleine developer hebben ze de hulp ingeroepen van het Amsterdamse bedrijf Streamline Studios.

De Amsterdammers hebben een stevige hand gehad in deze monsterklus en hebben daarmee bewezen dat ze in staat zijn om de ontwikkeling van een triple A titel zoals Saints Row tot een goed einde te brengen.

HOOPWORLD

Streamline Studios is verder bezig met Hoopworld (zie screen), een online game die exclusief in ontwikkeling is voor Xbox Live, en als we de website van Streamline mogen geloven dan zijn er weinig developers en uitgevers die geen beroep doen op deze getalenteerde Amsterdammers.

Wij hebben het idee dat we nog veel meer van Streamline Studios gaan horen en als je meer wilt weten over deze nieuwe speler in de Nederlandse games industrie, check dan www.streamline-studios.com



CONCLUSIE

SAINTS ROW

XBOX 360
VOLITION INC. / THQ
MULTIPLAYER: XBOX LIVE 12 SPELERS
SEPTEMBER 2006

Er is enorm veel te doen en de afwisseling is zo groot, dat je hier voorlopig niet klaar mee bent.

Saints Row moet je gewoon halen, of zoals ik twee gasten in Bus 22 laatst tegen elkaar hoorde zeggen: "Die game wordt kenker hard".

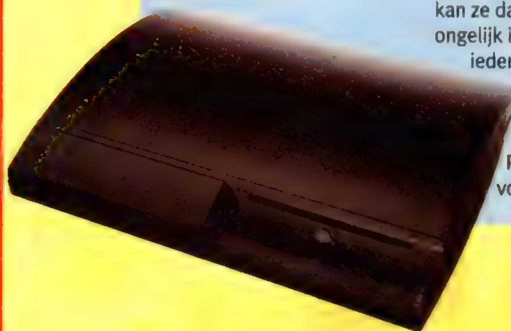
92



POWERSPY

NEEMT SONY TE VEEL RISICO?

De PlayStation 3 komt er aan en dat zullen we de komende maanden weten ook. Want laat een potje publiciteit scoren maar aan Kuturagi-san over.
Vraag is echter wat de boodschap zal zijn waarmee Sony ons over gaat halen om de nieuwe console te gaan kopen. Want één ding is zeker: die 599 trek je niet zomaar uit je poeplap.
Als ik alle artikelen en uitspraken van en over Sony in de bladen lees, zie ik de tendens om de machine vooral als multi-entertainment set neer te zetten. Oftewel een console waar je meer mee kan dan alleen gamen.
Vooral om de prijs goed te praten gebruikt men keer op keer het argument dat een Blu-ray speler voor 599 erg schappelijk is. Ik kan ze daar zeker geen ongelijk in geven. Maar wil iedereen wel een Blu-Ray speler, of willen de eerste mensen die de PS3 gaan kopen vooral een hele vette console? Waarom moeten we die Blu-Ray speler kopen? Bij de Xbox 360 kun je toch ook een keuze maken? Daar is de HD-DVD speler een optie die je er bij kan kopen.
Het argument van Sony dat de PS2 toch ook een succes was terwijl er een DVD-speler in zat, gaat volgens mij niet helemaal op aangezien de Xbox die ook aan boord had en beide machines elkaar in prijs niet of nauwelijks ontliepen. En dat is nu wel het geval.
Sony neemt in mijn ogen een behoorlijk gok. De tijd zal leren of het een goede is geweest.





5 REDENEN WAAROM DE WII NIET GAAT SCOREN

De afgelopen paar PU's hebben we de Wii een behoorlijke veer in de reet gestoken. Vrijwel unaniem waren we erg blij geworden van hetgeen Nintendo ons op de E3 toonde. En de rest van de pers riep hetzelfde. En dan word ik toch een beetje kriegelig. PU heeft immers altijd wel wat te zeiken. En dus ben ik gaan zoeken, zoeken en nog eens zoeken. En ja, ik heb wat redenen gevonden waarom de Wii geen succes wordt.

1. Veel mensen gamen om na een dag hard werken/leren even te relaxen. Spelen met de Wii is echter alles behalve ontspannend.
2. Plezierig voor je huisgenoten/familie/vriend(in), zo'n gamer die een paar uur druk voor de tv staat te bewegen.
3. Leuk die motion sensed controller, maar wat als je een heel klein tv'tje hebt. Dan moet je opeens megasecuur gaan mikken.
4. Omdat publishers opeens bakken met saaie point & click adventures uit gaan brengen voor de Wii.
5. Veel (huis)kamers zijn klein in ons land. Ga daar maar eens met zijn vieren multiplayen.

JJ.



TERRORISME IN NEDERLAND

Zelden hebben we zo'n opschudding om niks meegemaakt als rond de vermeende Nederlandse terrorist die zijn anti-Amerikaanse statements lucht gaf middels een zelf gemaakt Battlefield 2 filmpje. Wij zochten Battlefield fan Samir op en leggen het nog een keer uit.

De Kwestie: De Nederlandse Battlefield 2 speler Samir postte een zelfgemaakt filmpje met een Islamitische verzetsstrijder in de hoofdrol. Hij liet zich inspireren door de satirische poppen film Team America (van de makers van South Park) maar sommigen Amerikaanse hoge heren in het Pentagon waren 'not amused'.

EN DUS SLOEG DE VLAM IN DE PAN?
Nou niet direct. Pas zes maanden later dook opeens de CIA erop omdat het filmpje via, via weer opdook op radicale websites als recruteringstool voor de jihad. Althans dat claimt de CIA, die daar nooit bewijs voor heeft geleverd. Maar alle grote Amerikaanse nieuwszenders doken op Samir. De arme jongen kende geen rust meer en werd als een potentieel gevaarlijk persoon naar voren geschoven.

SAMIR HAD EEN DIEPE BOODSCHAP MET DIT FILMPJE?
Helemaal niet! Het was een grote grap. Dat zag ieder weldenkend mens meteen. Alsof de Team America voice-acting nog niet duidelijk genoeg was. Daarbij het gaat hier om een computerspel of zoals Samir het zelf zei: "Dit neemt toch niemand serieus. We hebben het hier over een game. Laten we er niet meer van maken".

SAMIR OVER DE MANIER WAAROP AMERIKA DIT HEEFT AANGEPAKT: "Onbegrijpelijk. Niemand heeft ooit zijn excuses gemaakt of zijn fouten toegegeven. Blijkbaar mag je alleen, zoals in iedere Amerikaanse shooter, Arabieren door hun hoofd schieten en daar filmpjes van op internet zetten."



"WAT WE NU DOEN MET FABLE 2, IS KIJKEN HOE WE AL DIE DINGEN DIE WE FOUT HEBBEN GEDAAN IN FABLE, NU GOED KUNNEN DOEN; WE GAAN HET GROTER MAKEN, EEN BETERE VERHAALLIJN BEDENKEN EN DE WERELD NOG SPECTACULAIRDER MAKEN."

Peter Molyneux orakelt voor de honderdste keer dat ie nu echt met iets bijzonders bezig is.

VUILE STREEK VAN COLIN!

Ja, ja, ja... er komt een nieuwe Colin McRae aan. Eindelijk. Het betreft Colin McRae: DIRT dat in 2007 gaat uitkomen op PlayStation 3, Xbox 360 en PC. Volgens Codemasters moet dit de meest diverse en adembenemende off-road ervaring ooit worden met sensationele, modderige en stoffige evenementen over de hele wereld.
De 18,6 kilometer lange en wereldberoemde Pikes Peak International zit in de game, met meer dan 150 uitdagende bochten door de Rocky Mountains in Colorado. En dat is pas het topje van de Rally ijsberg. Colin, blij dat je weer terug bent jongen!
Zou Ed nog één keer een van zijn legendarische reviews schrijven in de PU?







IN GESPREK MET... JEAN-CHARLES GAUDECHON



WORDT FIFA BETER DAN PRO EVO?

Bij ons in het testhok is Pro Evo al jarenlang heer en meester van de groene mat. Maar vorig jaar gooide het team van EA het roer om; een compleet vernieuwde FIFA zag het licht en scoorde (dankzij de nodige Pro Evo elementen) erg goed. Uiteindelijk trokken de Japanners met Pro Evolution Soccer 5 in onze opinie toch nog aan het langste eind maar de vraag is nu toch echt, hoe de battle der footies zich dit jaar gaat ontwikkelen. Heeft EA vorig jaar alles al uit de kast gehaald of hebben ze dit jaar nóg meer vernieuwingen in petto? Zelfbenoemd footiespecialist Maarten vroeg 't in Parijs aan de producer, Jean-Charles Gaudechon (JCG), zelf.

PU: Wat zijn de belangrijkste verbeteringen in FIFA 07?

JCG: Dat is de gameplay op zich en de nieuwe online spelmogelijkheid 'Interactive League'. Twee items die deze game compleet anders maken dan z'n voorganger.

PU: Interactive League? Leg uit!

JCG: Het is een online spelmogelijkheid. Je kiest als speler je eigen club. Die club vertegenwoordig je in de competitiewedstrijden die je volgens schema moet afwerken. Bijvoorbeeld Paris Saint Germain tegen Bordeaux. Alle online PSG spelers gaan dus met hun team tegen Bordeaux supporters de echte wedstrijd spelen. En elke wedstrijd telt voor de stand in de interactieve competitie.

PU: En dit komt ook op de PlayStation 2?

JCG: Ja.

PU: Ken jij dan mensen die online op de PS2 spelen?

JCG: Er spelen inderdaad weinig mensen online met de PS2, maar dat is juist iets dat we willen veranderen. We moeten risico's nemen. Als innovatief bedrijf gaan we ervan uit dat we genoeg support krijgen van de community.

PU: Ik help het je hopen, maar waarom zitten alleen de Franse, Engelse, Duitse en Mexicaanse competities in de Interactive League? Waar zijn bijvoorbeeld de Spaanse, Nederlandse, Belgische en Italiaanse competities?

JCG: Het is een gewaagde stap online; we willen eerst met deze vier competities experimenteren. Als het een succes wordt, dan gaan we verder met meer.

PU: Is dit dan eindelijk de FIFA die aartsrivaal Pro Evo van de troon gaat stoten?

JCG: Ten eerste dit: ik respecteer alle concurrenten en daarom zie ik het niet als een competitie met een winnaar. Het is goed om concurrentie te hebben, dat houdt je scherp, maar uiteindelijk is de consument de winnaar. Wij willen gewoon een goede game op de markt brengen. Het gaat uiteindelijk om het omzetten van de beleving van voetbal in een footie. Dat is mijn prioriteit nummer één!

PU: Verder in dit jaar krijgen we de release van de Wii en de PlayStation 3. Hoe zit het met FIFA 07 op deze consoles? Zijn ze in november al beschikbaar?

JCG: Dat is een vraag die ik niet kan beantwoorden. Ik ga over de current gens, maar zoals je weet, willen wij bij Electronic Arts FIFA op alle platformen vertegenwoordigen.

PU: Maar hoe denk je dan dat FIFA gebruik gaat maken van bijvoorbeeld de Wii controller?

JCG: Geen idee, maar ik zie zeker kansen om gebruik te maken van de mogelijkheden van de Wii.

PU: Nog effe het volgende, omdat het nog zo vers in het geheugen ligt. Wat zei Materazzi tegen Zidane in de WK-finale?

JCG: Haha, ik weet het echt niet, ik denk iets dat hem kwaad maakte.

PU: No shit, je meent het!

JCG: Maar nu je het over Zidane hebt, weet je wat nu het punt was van Zidane op het afgelopen WK? Nou, het zat dus zo dat Zidane...

Je begrijpt, het duurde nog heel lang voordat de Fransman zijn hart helemaal had gelucht over zijn Frankrijk, zijn Zizou, de verloren WK-finale en de beruchte kopstoot. Ik was dan ook blij dat er op een gegeven moment geroepen werd dat de taxi's naar het vliegveld klaar stonden...

SAM' S SCHARREL: ENRICA

Sam Fisher gaat in de nieuwe Splinter Cell flink van bil met terroriste Enrica (zie weinig verhullend beeld). Daniel Roy, Associate Producer voor de Xbox 360 versie geeft tekst en uitleg.

PU: Hoe zit het precies met de relatie tussen Sam en Enrica?

DANIEL ROY: Sam and Enrica worden bij elkaar gebracht via het plan van de terroristen. Enrica komt er achter dat ze in een situatie terecht is gekomen die veel verder gaat dan ze had kunnen vermoeden. En het is aan Sam om het plan te stoppen, zonder dat Enrica dat weet. Ze hebben wat dat betreft een 'haunted romance'.

PU: Wat was de motivatie om een dergelijke romance te creeren?

DANIEL ROY: We wilden Sam in een draaikolk van tegenstrijdige emoties plaatsen waarbij hij sterk verbonden zou zijn met de mensen die hij dient te bespioneren en uiteindelijk moet verslaan. Sam's relatie met Enrica is een tragische illustratie van de pijn die ontstaat als je samenleeft met mensen die je moet verraden.

PU: Waarom zal hun relatie wel of niet werken?

DANIEL ROY: Gezien de omstandigheden kunnen we wel stellen dat dit geen relatie wordt met een happy ending. Ook al werken en leven ze samen, Sam en Enrica staan uiteindelijk lijnrecht tegenover elkaar temidden van een geheime oorlog. Hun relatie is een van de slachtoffers van die oorlog.

PU: Hadden jullie een speciale vrouw in gedachten voor Enrica of een specifieke actrice?

DANIEL ROY: Enrica heeft een beetje iets van Jennifer Garner, Josie Marian en Ashley Judd. Uiteindelijk hebben April Littlejohn (de motion capture actrice) en Rachel Reenstra (stem actrice) voor een coole mix van stoerheid en warmte gezorgd.

POWERSPY

- [illegible] vliegveld naast een meisje van een jaar of acht dat vrolijk GTA Liberty City aan het spelen was. [illegible] Daar is toch iets goed fout gegaan met de interpretatie van de leeftijdsrating.
- Het deed echter goed om te ervaren dat het meisje geen enkele symptomen van opkomende agressie vertoonde tijdens het spelen. Dit in tegenstelling tot haar broer [illegible] die helemaal flipte omdat [illegible] zus de PSP niet terug gaf.
- De wandelende reclame voor shampoo, John Romero heeft blijkbaar een nieuwe hobby: achter trends aan lopen. Nadat hij eerst had getracht games voor het mobieltje te maken (zonder succes) is ie nu een nieuw bedrijf gestart, genaamd Slipgate Ironworks, dat een MMO moet bouwen.
- De altijd grappige Romero meldt op zijn website dat de nieuwe game een SSMP wordt: Super Secret Mystery Project.
- [illegible] ook maar een GBDTK wordt: Game Die Op Tijd Komt. Anders wordt Romero een LVDGI (Lachertje Van De Games Industrie).
- We moeten Leipzig toch even een pluim geven. [illegible] beurs voor het eerst [illegible] lachte iedereen er een beetje om. [illegible] voormalige Oost-Duitsland om daar games te checken. Maar dit jaar loopt het storm, zijn er veel nieuwe games te zien en gaat dus bijna het hele PU team naar Leipzig toe.
- [illegible] was afgelopen [illegible] Leipzig en meldde [illegible] dat Leipzig ook [illegible] dus kan het niet meer mis gaan. [illegible]
- [illegible] de vele [illegible] Die Mannschaft [illegible] zonnebril tegen [illegible]
- [illegible] gespeeld door de nieuwe Test Drive, Test Drive Unlimited [illegible] dan ieder geval in de Power Unlimited [illegible] krijgt.
- [illegible] ook er op prijs. De game zal [illegible] in de winkels liggen. En dat is fijn, want [illegible] behalve uitgebreid.
- Miyamoto heeft [illegible] dat er een four-player [illegible] komt voor de Wii waarin de spelers de controller [illegible] doorgeven.
- Erg origineel [illegible] aspect van controllerhandling [illegible] gebruiken we in het testhok [illegible] controller [illegible]

POWERSPY

- Er komt een vervolg op Prey. We hebben lang nagedacht wat voor grappigs we hier van kunnen maken, maar we komen niet verder dan de kreet 'we zijn er ondersteboven van'.
- Microsoft verwacht halverwege 2007 (ruim een jaar na release) 15 miljoen Xbox 360's te hebben verkocht. Even ter vergelijking in de vier jaar dat de Xbox levend was, verkocht men er 30 miljoen van.
- Bill en consorten zijn er nog steeds van overtuigd dat de Aziatische markt voor de Xbox 360 echt gaat groeien. Nu lukt dat natuurlijk nogal snel, want van 'niks' naar 'ietsje meer dan niks', dat kan iedereen.
- We hebben weer een freak ontdekt. Een gast is er namelijk in gestaagd heel Half-Life binnen drie kwartier uit te spelen. Zoveel tijd hadden wij destijds nodig om onze PC op optimale beeldkwaliteit te zetten.
- Tegengekomen in vliegtuig op trip: kotszakken met reclame erop. Alsof je tijdens het kotsen denkt: 'hé, leuk product, daar wil ik meer over weten'. En na gebruik ga je ook niet nog een keer op die zak kijken: ' hé buurman, kijk eens wat een cool product op deze volle zak.'



BLAME IT ON THE GAMES

Een onderzoek van de Universiteit van Illinois bracht aan het licht dat games verantwoordelijk zijn voor de afnemende bezoekersaantallen van de nationale parken in de VS. Volgens de universiteit wandelen jongeren minder buiten tussen de bomen omdat ze dat liever in GTA of Azeroth doen.
Volgens een gerenommeerde krant in de VS zijn de matige resultaten van het Amerikaanse team op de afgelopen Olympische Spelen ook voor een deel te wijten aan games. De jeugd van tegenwoordig sport namelijk alleen nog maar in NBA Live 2006 en Madden 2006 en verandert daardoor in motorisch gestoorde, volvette brekebenen.

GAMEJOURNALIST WORDT GAMEPRODUCER

Gewaardeerd collega en (PC) gameliefhebber Paul Hulsebosch was ondermeer hoofdredacteur van PC Gamer Benelux en schreef jaren voor PCZone. De man trok de stoute schoenen aan en verkocht zijn ziel aan de duivel.
Oftewel in plaats van over games te schrijven, werkt hij nu bij een bedrijf dat games maakt. Hulsebosch is producer geworden bij het Nederlandse Triumph Studios, bekend van de Age of Wonders spellen. Momenteel is men druk bezig met de nieuwe titel Overlord; een fantasy action-adventure dat in 2007 voor PC en Xbox 360 moet verschijnen.

PU: Kun je wat meer vertellen over Overlord. Toch niet de zoveelste RPG met RTS invloeden hè ?

PAUL: Zeker niet. Overlord is een actiegame in een fantasy setting alleen gevuld met ironie en gitzwarte humor. De speler kruipt in de huid van een slechterik die met behulp van Gremlins-achtige wezens op komische wijze dood en verderf zaait. Schapen pesten, dorpjes leegroven en de boel op stang jagen. Klassieke fantasy settings en archetypen worden in Overlord op cynische wijze geparodieerd.

PU: Wat houdt producer precies in?

PAUL: Ik ben de man met de zweep. Ik hou het schema in de gaten en zorg dat de programmeurs en 3D artiesten zich daaraan houden. Zodat op het moment dat een 3D boom klaar is, de animatie artiest alweer aan de slag is om het vogeltje dat in de takken van de boom zit, goed te animeren. Dat het hele ontwikkelproces soepel verloopt en alle verschillende fasen op elkaar aansluiten.

PU: Je mag dan wel honderden games gespeeld hebben, maar maakt jou dat ook een goede gameontwikkelaar?

PAUL: Ik heb wel enige programmeerkennis. Ik vond het vroeger al leuk om levels voor Quake en Doom en andere shooters te bouwen en was daar aardig goed in. Maar belangrijker, ik ben de man van de klok, die zorgt dat de echte ontwikkelaars tijdig hun ding doen en dat ze dat zo goed mogelijk (kunnen) doen.

"IK VIND ACTION-ADVENTURES WAANZINNIG OM TE SPELEN, MAAR ALS DE MAN DIE DEZE VERDOMDE EPISCHE AVONTUREN MOET ONTWERPEN, KAN IK JE VERTELLEN DAT IK ER HELEMAAL KLAAR MEE BEN."

God of War-creator maakt ons bang.

CONSOLES SLECHT VOOR OZONLAAG

Dat consoles energie verbruiken lijkt ons logisch; je steekt die stekker er toch niet voor Jan Lul in. Maar dat het zoveel was, dat wisten we niet.
Een Brits onderzoek wees uit dat alle consoles in Engeland goed waren voor een energieverbruik van 70 miljoen Engelse ponden per jaar. Dat is een kleine 100 miljoen euro.
Nu maar niet hopen dat zich hier straks een paar van die milieuactivisten aan de deur van ons testhok vastbinden.





BELACHELIJK

DE WII GAAT HET HELEMAAL MAKEN! NINTENDO GAAT ASS KICKEN MET DE WII! MET DE WII DOET NINTENDO WEER HELEMAAL MEE! BEN JIJ HIER OOK AL VAN OVERTUIGD? JA? EN WAAROP BASEER JE DIE MENING DAN? HEB JE ER AL MEE GESPEELD? OF PRAAT JIJ OOK GEWOON MEE IN DE RICHTING DIE DE ALGEMENE STEMMING AANWIJST? ZOALS EIGENLIJK IEDEREEN DAT DOET? JURJEN MAAKTE ER EEN PRAATJE OVER. MET BOB.

"Belachelijk," zei hij.
"Belachelijk?"
Ik herhaalde zijn antwoord, wat bedoelde hij ermee?
"Ja," zei hij. "Belachelijk."
Ik sprak met een hoge pief van Nintendo, iemand die veelvuldig contact heeft met winkeliers. Laten we hem Bob noemen. Het is de taak van Bob om bij de grote winkelketens de producten van Nintendo aan de man te brengen. Hij moet schapruimte regelen. Ik had Bob gevraagd of de winkeliers al een beetje in de stemming waren voor de komst van de Wii, hoe er tot nu toe op de Wii werd gereageerd. Belachelijk, was zijn antwoord geweest. Belachelijk, dus, zo werd er gereageerd.
Ik herinnerde me eerdere gesprekken met Bob. Hij had het de afgelopen jaren niet gemakkelijk gehad. De algemene stemming was dat Nintendo op z'n laatste benen liep. Dat het niet zeker was of de volgende tv-console wel schapruimte zou krijgen, omdat het toen met de Dreamcast ook al mis was gegaan.
De Dreamcast en de GameCube werden vaak in één adem genoemd. De GBA en die nieuwe handheld van Nintendo, die met die twee schermen, zouden ze nog wel een tijdje ondersteunen, totdat Sony ook op dat

LOCO ROCO EN PSP RACISTISCH?

SONY IS DE LUL. VOLGENS FATSOENSRAKKERS ZOU DE VROLIJKE PSP-GAME LOCO ROCO EN EEN RECENTE RECLAMECAMPAGNE VOOR DE WITTE PSP EEN RACISTISCHE ONDERTOON HEBBEN. ZIJN ZE NU HELEMAAL GEK GEWORDEN OF ZIT ER EEN KERN VAN WAARHEID IN DIT ALLES? J.J. GEEFT ZIJN MENING.

"Inderdaad, als je met een vergrootglas kijkt, zie je dat in Loco Roco de gele blobjes de goede zijn, en de zwarte blobjes de slechte, en strikt genomen is dat een beetje slap. Maar als je alles zo gaat bekijken, dan kun je nog wel even doorgaan. Hoeveel RPG's zijn er wel niet waar zwart voor fout staat, of neem Star Wars (The Dark Side).

Het is nu eenmaal een historisch gegeven dat donker of zwart voor fout staat. Het is de kleur van de duivel, de kleur van dood en ga zo maar door (iemand zwart maken/ het zwarte schaap etc. etc.). Ik kan de developers hoogstens beschuldigen van gemakzucht dat ze zwart weer voor iets 'fouts' gebruiken. Rood of blauw had ook gekund.

Sony werd ook aangepakt om hun PSP-reclame. Een witte dame pakt daarin een zwarte dame bij haar gezicht vast.

Ook hier is men een potje ver gaan lopen zoeken. Deze campagne uitvoering ligt namelijk een beetje voor de hand. Of zoals Sony het zegt: "De beelden uit deze campagne zijn gecreeërd om het contrast in kleuren tussen de beide PSP's (wit en zwart, red), aan te tonen en hebben geen enkele andere bedoeling of boodschap".

Hoe wil je dat anders doen...

Ik ben tegen elke vorm van racisme maar vind dat er niet op elke slak zout gelegd moet worden. Het had misschien allemaal wat handiger gespeeld kunnen worden (rode blobjes, en de zwarte dame die de witte dame vastpakt), maar racisme... Mwoaw.

Wat dat betreft vind ik het bedenkelijker dat we in veel shooters constant Arabieren en moslim-terroristen afslachten, zonder dat iemand daar iets over zegt.

J.J.

gebied Nintendo uit de markt had gedrukt. Want de PSP ging het helemaal maken, dat wisten ze honderd procent zeker.

Het is geen gemakkelijk volkje, dat van de winkeliers. Enerzijds begrijpen ze helemaal niets van videogames, anderzijds zijn zij de personen die daadwerkelijk contact hebben met de klanten - en dus de grootste experts.

"Hoe bedoel je, belachelijk?" vroeg ik.

"Nou gewoon," zei Bob. "Ze zijn helemaal omgeslagen. Als een blad in de wind, het is gewoon griezelig."

Ik knikte een keer naar Bob. Zo van, ga verder, vertel.

"Nou," zei Bob. "De buzz begon al tijdens de E3. Vertegenwoordigers van grote winkelketens kwamen naar me toe om me te feliciteren. Dat hadden ze nog nooit gedaan! Zelfs niet toen Janneke (zijn vrouw) een kind had gekregen! En nu de verslagen van journalisten een beetje binnendruppelen, en met het succes van de DS er bij... Het lijkt wel of alles ineens op zijn kop staat.

Ik hoef eigenlijk niets meer te doen. Sterker nog, ik heb het gevoel dat de winkeliers mijn werk hebben overgenomen, dat ze aan mij proberen de Wii te verkopen!"

Bob wierp zijn armen de lucht in, als een teken van onmacht.

"Maar dat is toch juist positief?"

"Ja natuurlijk is dat positief!", zei Bob. Hij had vier keer met zijn handen langs zijn hoofd gewapperd om de lettergrepen van het woord 'ja-na-tuur-lijk' te beklemtonen. Noemde hij het daarnet niet belachelijk? Of bedoelde hij belachelijk in de positieve zin van het woord? Had het woord belachelijk een positieve zin?

"Maar wat bedoel je dan met belachelijk?" vroeg ik. "Je zei toch dat het belachelijk was?"

Bob liet zijn handen zakken en haalde kort zijn schouders op, met een schokje. "Het is gewoon belachelijk hoe snel een stemming kan omslaan, dat bedoel ik. Er zijn winkeliers die niet eens begrijpen wat de Wii precies kan, laat staan wat de gedachte achter het apparaat is. Maar ze lezen ergens een enthousiast berichtje, en ze zijn ervan overtuigd dat de Wii marktleider wordt. Net zoals ze zich een jaar geleden nog lieten meezuigen door de modderstroom van negatieve berichtgeving over Nintendo."

"Negatieve berichtgeving?"

"Ja, je weet wel. Jij hebt dat toch ook wel meegekregen. Dat Nintendo eigenlijk al geen serieuze speler meer zou zijn. Het is ongelooflijk hoe snel de stemming onder winkeliers kan omslaan. Jarenlang werd mij de dood van Nintendo voorspeld, en nou word ik ineens verwelkomd alsof ik Jezus ben. Ze vallen nog net niet op hun knieën als ik een bestellijst komt brengen."

"Ja," zei ik. "Dat is inderdaad belachelijk."

Winkeliers die hun oordeel niet baseerden op eigen ervaring of die van hun klanten, maar op het sfeertje onder een select groepje journalisten. Elkaar napraten, stemmingmakerij. Dit keer pakte het eens positief uit voor Nintendo. Maar toch...

Ik knikte en zei: "Nu begrijp ik wat je bedoelt met het woord 'belachelijk'"

"Ik zweer het je, gisteren kwam ik zelfs bij een klant die zeker wist dat de PS3 ging mislukken. Hij wist het ab-so-luut zeker!"

Bob schudde zijn hoofd, hij kon er nog steeds niet bij. "En die zekerheid baseerde hij op een paar kreten die hij op een internetforum had gelezen!"

"Nee," zei ik. "Dat meen je niet. Dat is triest."

"Triest?" zei Bob. "Triest? Het is gewoon belachelijk!"

JURJEN

PLAYSTATION 3 EN XBOX 360 GOKKEN OP PORNO

Het succes van de PlayStation 3 en de Xbox 360 hangt helaas niet alleen af van vette games. Nee, de aanwezigheid van een Blu Ray-speler en HD-DVD-speler in de consoles is net zo belangrijk. De DVD-speler wordt binnenkort immers verdrongen door spelers die HD-beelden kunnen afdraaien.

Probleem is nu welk format de standaard gaat worden: Blu Ray van Sony of de HD DVD dat gesteund wordt door Microsoft.

Winnaar zou wel eens diegene kunnen worden die de meeste pornolabels aan zich weet te binden. Kijk maar naar de videoband: VHS won daar de strijd van Betamax en VCC omdat men meer sextitels had.

Dus als Sony binnenkort aankondigt dat ze de rechten op Debbie Does Dallas en Buttman hebben binnengehaald, weet je waarom dat gebeurt.

ME-LADIES ZOEKEN MEID MET BALLEN!!

Iedereen kent zo langzamerhand onze vrouwelijke Counter-Strike clan ME-Ladies wel, Nederland's enige echt goed gesponsorde damesteam.

Als jij daar deel van uit wilt maken (en welke lady-gamer wil dat niet), dan kan dat. Op twee voorwaarden. Je bent een chicka en rockt met Counter-Strike. Hieronder de advertentie die vanaf deze PU te vinden zal zijn in bladen, sites en gamecafés. Reageer snel!

"Ben jij een Nederlandse of Belgische meid van 17 jaar of ouder, ken je het spel Counter-Strike 1.6 erg goed en heb je ervaring in het spelen van wars, kun je naar LAN-parties komen en ben je 3 tot 4 avonden (ma-do) in de week beschikbaar en niet publiciteitsschuw, dan zijn wij op zoek naar jou!!!

ME-Ladies heeft namelijk een nieuwe speelster nodig voor het team en we willen op zondag 10 september een try-out dag houden in The GameSyndicate in Rotterdam!

Lijkt je dat iets? Aarzel dan niet en meld je vandaag nog aan op recruit@me-ladies.eu. Vermeld in de mail wie je bent, hoeveel ervaring je hebt en stuur een foto mee.

Onze nieuwe speelster kan rekenen op een leuk Steelpad sponsorpakket, een spiksplinternieuw Samsung LCD-scherm en vooral een aantal coole events!

Wie weet tot in Rotterdam!"

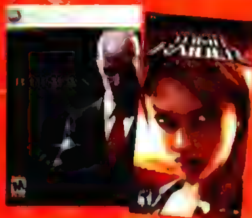
POWERSPY

POWERSPY

DEZE MAAND

WINNER

EIDOS



Het bedrijf is al tig keer dood verklaard, maar wist zich iedere keer weer op te richten. En zie nu, met de nieuwe Hitman en Tomb Raider bracht het Britse bedrijf twee van de best verkopende titels van deze zomer uit.

COMEBACK

XBOX 360



Het is lang angstig stil geweest rond de 360. Na Oblivion kwam er weinig toffe shit meer uit. Maar daar komt verandering in. We hebben Dead Rising, Saint's Row en Test Drive Unlimited gespeeld en het beviel. Erg!

NINTENDO WIL JE SCHOONMOEDER, JE BUSCHAUFFEUR EN JE DEMENTERENDE OPA

IS DAT GOED OF SLECHT?

Nintendo bereikt nieuwe doelgroepen met de Nintendo DS! Hoera! Meisjes aaien hondjes met een stokje! Te gek! Opa traint zijn hersens! Joepie! Maar even serieus: wat schiet jij daar eigenlijk mee op? Vier nadelen en vier voordelen die kleven aan Nintendo's focus op mensen die niet van games houden. JURJEN



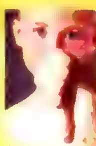
NADELEN

1. VERLOREN TIJD



Elke dag dat Miyamoto, Tezuka, Aonuma en de andere grootmeesters bij Nintendo werken aan zo'n vreemde game of er zelfs maar over nadenken, gaat er tijd verloren die ze veel beter aan een lekkere game voor de hardcore N-thousiastelingen hadden kunnen besteden. Stel je eens voor dat alle tijd die aan die breindreindingen is besteed was geïnvesteerd in Kid Icarus DS?

2. TE GEMAKKELIJK



Naarmate meer huisvrouwen en fabrieksarbeiders met de DS aan de slag gaan, wordt de kans groter dat ze ook eens een traditioneel spelletje gaan proberen. En dus zorgt Nintendo ervoor dat die spelletjes voor iedereen geschikt zijn - door de gemiddelde moeilijkheidsgraad wat te verlagen.
Gevolg: een game als New Super Mario Bros. heb je al op de dag van aanschaf uitgespeeld, terwijl de mogelijkheid om de blokken in Tetris DS eindeloos te blijven ronddraaien je veel te gemakkelijk aan de hoogste score helpt.

3. MINDERE GRAPHICS



De massa maakt zich niet zo druk om graphics en technische progressie. De massa niet nee, maar jij wel! Waar Sony de hardcore-volgelingen nog bedient met een handheld die zich qua graphics en technologie kan meten met de huidige generatie, komt Nintendo met een portable die wat beelden betreft in ieder geval een stapje terug doet naar de vorige generatie.

4. NIET MEER EXCLUSIEF



Ooit was het jouw vertrouwde, exclusieve wereldje, de wereld van de videogames. Het was net als seks, je praatte er over met je vrienden, maar zeker niet met je ouders. Tegenwoordig komt zelfs tante Truus naar je toe voor advies (moet ik nou die gewone Game Boy hebben of de Game Boy Lite?) en is je DS steeds vaker zoek (papa zit toch niet weer op de wc zijn hersenen te trainen?).

VOORDELEN

1. DIVERSITEIT



Stiekem zijn Nintendogs en Brain Training natuurlijk best leuke spelletjes. Het is in ieder geval weer eens wat anders dan de honderdste shooter of de duizendste racegame. En wie weet, misschien stuit Nintendo bij dat zoeken naar non-conventionele dingen ook wel op concepten die de hardcore-aanhang minstens zo goed bevallen als tante Truus, zoals Pikmin en Animal Crossing.

2. CONTINUITEIT



Wat zie je liever, een Nintendo dat grote successen boekt bij de massa en de opbrengsten gebruikt om het bedrijf financieel gezond te houden, of een Nintendo dat meer en meer verandert in een nichespeler, en door teruglopende verkopen zelfs gevaar loopt de weg van de Dreamcast op te gaan? Het antwoord lijkt ons duidelijk. Zolang ze die bakken geld maar blijven investeren in steeds betere Zelda's en Metroids.

3. MINDER KOSTEN



Als je zegt te sparen voor New Super Mario Bros. begint je vriendin niet meteen te zeiken, maar stelt ze voor om het spel samen met je te kopen. Je vader heeft ook al een DS Lite gekocht, en ja hoor, je mag Big Brain Academy best een keertje lenen. Twijfel je over Tetris DS? Tante Truus had 'm al gekocht, misschien mag je 'm eens proberen. Zo kom je erachter dat je toch liever Metroid Prime Hunters in huis haalt.

4. ACCEPTATIE



Op de lagere school wilden meisjes nooit naast je zitten, en op de middelbare school werd je uitgescholden voor computernerd, terwijl je ouders zelfs de huisarts eens hadden gevraagd of zo'n vreemde hobby als het spelen van videogames wel helemaal gezond voor jou was. Tegenwoordig verdringen de meiden zich om je DS Lite even aan te mogen raken en raak je tijdens zo'n suffe familieverjaardag ineens verwikkeld in een interessant gesprek met een oom die ook al jaren videogames blijkt te spelen. Als gamer hoef je je tegenwoordig nergens meer voor te schamen, zelfs niet voor het lezen van de PU.

"ZAKEN ALS DOLPHIN-DIVING EN BUNNY-HOPPING ZULLEN NIET MEER VOORKOMEN IN BATTLEFIELD 2142 OMDAT WE AL DEZE PROBLEMEN GEFIXED HEBBEN."



PRIJSVRAAG

WIN DE BASKETBAL-TRIP VAN JE LEVEN

MET EA & J.J. NAAR DE NBA





Als je van basketbal houdt, word je nu helemaal gek. EA Sports geeft namelijk een wereldprijs weg, exclusief en [illegible] alleen voor de PU lezers.

Op 10 oktober spelen de Phoenix Suns in het kader van NBA Live Europe Tour in Keulen tegen de Philadelphia 76 ers. En jij kan er dankzij EA Sports [illegible] bij zijn.

De makers van het nieuwe NBA Live 07 zorgt voor vervoer naar Keulen, een overnachting in een "[illegible]" hotel, twee super tickets voor de wedstrijd [illegible] een ontmoeting met de makers van NBA Live 07. En als bonus [illegible] krijg je er ook nog een J.J. [illegible] grootste basketballen, [illegible] bij. Wat wil je nog meer...

Wat moet je doen om deze mega-trip te winnen? Heel simpel. Stuur een digitale foto van jezelf met iets 'basketballerigs' erop naar de redactie. Bijvoorbeeld jij met een basketbal in je hand, jij met de box van NBA Live 06, jij in [illegible] shirt van de 76'ers of de Lakers, etc. We willen namelijk wel dat er een [illegible] NBA [illegible] mee gaat.

Stuur de foto voor 1 oktober naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Basketbal.





AF FIKKIE, AF!!!

De Amerikaan Jacob Kaplan-Moss kreeg de schrik van zijn leven toen hij zag hoe zijn hond in zijn mandje lekker op z'n net gekochte DS Lite aan het kauwen was. Gelukkig voor hem bleek de liefde voor honden zich bij Nintendo niet alleen tot de digitale versies te beperken, maar waren ze in dit geval bereid de DS voor 50 dollar te reanimeren.

POWERSPY

- EA is de kritiek op Sony en de PS3 een beetje zat. Volgens de publisher lult iedereen elkaar maar na en moet je Sony niet onderschatten. "Ook bij de PS2 was er een tekort aan consoles en waren er grafische problemen in het begin [illegible]
- [illegible] daad wel heen, maar over [illegible]
- [illegible] probeert de details over zijn producten zo lang mogelijk [illegible] maakte het de speurhonden [illegible] door de URL-extensie van wifi.html gewoon open te laten staan. En dus lag alle info over online gaming op [illegible]
- [illegible] ballen, deze gamesite verklaart de PSP nu al officieel dood.
- Vreemd genoeg kent de site geen enkele banner of advertentie van een PS2 of PSP-game.
- Een onderzoek van Finse psychologen heeft uitgewezen dat het erg goed kan zijn om te zuigen in games. Tijdens potjes Monkeyball, BurnOut en GTA vertoonden de proefpersonen meer positieve gevoelens als de aap, auto of CJ veronge-[illegible]
- Kijk, nu hebben al die n00bs eindelijk een sluitend antwoord als ze weer eens lopen te katten in een game: "ik word er gewoon heel gelukkig van".
- [illegible] over de [illegible] 10, volgende maand. We kijken al [illegible] uit naar die [illegible] Europa. Tja, er is maar één game die [illegible]
- En we eindigen deze Powerspy met een [illegible]
- Nu weten we ook waarom [illegible] maand zo snel inleverde...

XBOY = ARGO = ZUNE

Onlangs kwam aan het licht dat Microsoft bezig is met een portable Mediaspeler annex gameconsole. Eerst heette het apparaat Argo en nu heet het Zune.

Sony en Nintendo zaten al met samen geknepen billen want het apparaat zou ook de concurrentie aan [illegible] gaan met de PSP en de DS... maar dat blijkt toch niet het geval te zijn. Het zou puur om een Mediaspeler gaan die een [illegible] iPod killer moet worden. [illegible] zal de machine arcade-achtige Xbox Live games kunnen spelen. Top of Flop?

5 X TOP

1. Microsoft is al jaren bezig met een trendy handheld apparaat en heeft het kunstje goed kunnen afkijken.
2. J. Allard schijnt de projectleider te zijn en de man heeft ook de Xbox 360 gedaan.
3. Een integratie met Xbox Live, Internet, MSN ligt voor de hand.
4. De partners van Microsoft kunnen voor unieke content zorgen.
5. Je kunt nooit genoeg [illegible] apparaatjes hebben.

5 X FLOP

1. De markt van Mp3 spelers is al overvol met Apple en Creative als grootste spelers, Microsoft komt te laat.
2. J. Allard heeft verstand van games en niet van muziek.
3. Binnenkort komt Apple met een iPod die ook alles kan qua multimedia, zelfs bellen naar het schijnt.
4. Vele pogingen van Microsoft om te concurreren op nieuwe fronten zijn moeizaam gebleken. MSN Search haalt het bijvoorbeeld niet bij Google en steeds meer mensen stappen over op gmail en [illegible] voor wat het is.
5. Waar een [illegible] apparaatje? Zucht.

SPECTACULAIRE VERANDERINGEN IN WORLD OF WARCRAFT OF LOOPT BLIZZARD TE LULLEN...

Blizzard meldde onlangs dat ze een aantal baanbrekende veranderingen in World of WarCraft willen gaan doorvoeren. PR-praat of echt spectaculair? Azeroth-bewoner Steven ging op onderzoek uit.

"De genoemde veranderingen [illegible], maar het is nu ook weer niet zo dat ik er niet van kan slapen. De belangrijkste wijziging is dat je jouw personage tegen betaling (€25,-) naar een andere realm of account kunt verplaatsen. Met de beperking dat je niet naar een overvolle server mag verhuizen. Een slimme zet, die voor veel spelers die klaar zijn met hun realm, erg fijn kan zijn. Maar feit is wel dat je juist naar een drukke server wil willen, en niet naar een lege beginnende.

Verder staan er cross-realm Battlegrounds aan te komen. Oftewel, je kunt op speciale maps spelen tegen andere spelers die niet op jouw server zitten. Momenteel speel je alleen nog maar met en tegen spelers op jouw server. Dat kan echt heel leuk uitpakken en brengt wat extra afwisseling".

JOINT TASK

„ VERKENNEN, GEBRUIK MAKEN VAN DE OMGEVING, MANSCHAPPEN VERPLAATSEN, DOELWITTEN UITSCHAKELEN EN BEETJE BIJ BEETJE DE MAPS VEROVEREN. "

Hendrik Haan uit Koog aan de Zaan heeft de kraan open laten staan.

Snap jij dat veel van die Noord-Afrikanen zo fel tegen homo's zijn? Het zijn toch zelf ook islamietjes?

Zelfs globetrotter Jan was nog nooit in Bulgarije geweest, dus griste hij meteen de uitnodiging voor een hands-on speelsessie in Boedapest met Joint Task Force uit het postvak, een tactical strategy game met een Nederlands tintje.

[illegible] landde het vliegtuig op de luchthaven van [illegible] koud was, integendeel zelfs, het was benauwder dan een Fins stoombad, maar bij de 30 graden die de weerplanner me op internet toejuichte, had ik me toch iets anders voorgesteld.
Ook het centrum van Boedapest zelf had door de dikke laag grijze wolken en de lauwe regendruppels iets triestig. De beroemde [illegible] afgebladderde verf van een ongetwijfeld historisch belangwekkend gebouw tuurde.
Een paar uur later zaten we in de achtertuin van de ontwikkelaar Most Wanted. Men had een typische Bulgaarse barbecue voor de journalisten georganiseerd; veel bier, karbonades, aardappels in alle soorten en maten en gefrituurde meelballen met kwark. Al snel namen we noodgedwongen plaats onder het tentafdak aangezien het met bakken uit de lucht kwam. De Bulgaarse programmeurs [illegible] bier gehaald en nog harder gelachen.

ALTERNATIEF VOOR BLAUWHELMEN

[illegible] we bij de ont- [illegible] langs maar [illegible]
De game Joint Task Force (JTF) werd uitge- [illegible] nemen achter een dikke PC om het spel zelf aan te tand te voelen.
JTF speelt zich af in het heden waarbij een gezamenlijk leger optreedt tegen schurkenstaten, terroristen en tijdens internationale conflicten.
Daarbij hebben [illegible] draagt de naam Joint Task Force en is opgericht door de G8, de zeven rijkste landen ter wereld samen met Rusland. De JTF kan je zien als een alternatief voor de Blauwhelmen; een peacekeeping force zonder de restricties van de Verenigde Naties, zeg maar.

GELD IS RESOURCE

Het wordt al meteen duidelijk dat JTF een andere strategy game is dan de meeste RTS [illegible] een klein groepje JTF soldaten op stap en [illegible] strategische doelen en gebouwen je over- [illegible] luchtsteun in te roepen. Fraai detail: je ziet [illegible] een tank of een Humvee dropt, compleet met [illegible]. Hetzelfde geldt voor dozen extra [illegible]orraden. Niets verschijnt [illegible]maar in beeld. Jeeps, extra sluipschutters, tanks, anti-aircraft voertuigen, helikopters... [illegible]
Heb je een aantal doelen bereikt, bijvoorbeeld het innemen van een haven, dan openen

HET VERMISTE FOTOROLLETJE

JTF kent vijf oorlogsgebieden, te weten Colombia, Irak, Somalië, Afghanistan en Bosnië. Dit levert in totaal 21 missies op. Daarnaast kun je alle missies in co-op spelen en zijn er verschillende multiplayer speltypen. De missies gaan gevoelige conflicten dus niet uit de weg.
Of er in Bosnië ook een missie is waar je op zoek moet naar een vermist fotorolletje van Dutchbat, is op dit moment niet bekend.



FORCE

JAN BEZOEKT DE BALKAN

HD IS OKÉ

Most Wanted Entertainment is een Bulgaarse studio die eigendom is van het Nederlandse bedrijf HD Interactive. Dit Amsterdamse bedrijf dook al vaker op als publisher van onder andere de spacesim Nexus en de sidescrolling shooter Duke Nukem Manhattan Project.
Meeste faam verwierf het bedrijf met de shooter Mortyr dat vanwege de hakenkruizen en het ongenuanceerd Nazi's over de kling jagen in sommige landen verboden werd.

er zich nieuwe delen van de kaart.
De missies beginnen vrij simpel maar worden grootschaliger en complexer. Vooral met de latere missies kun je soms wel vier uur zoet zijn, zeker als je weinig manschappen wilt verliezen.

DE MEDIA

De game heeft vijf herkenbare oorlogsdecors uitgekozen, van Bosnië tot Irak. Daarbij schuwen de makers realisme en verantwoordelijkheid niet. Van tijd tot tijd verschijnen cameraploegen ten tonele en zie je witte journalistenbusjes rijden.
Worden deze media vermoord door de vijand dan heb je een probleem, maar veroorzaken jouw troepen te veel burgerslachtoffers dan [illegible] humanitaire submissies, dan krijg je weer extra geld om bijvoorbeeld je wapenarsenaal uit te breiden.
Af en toe verschijnt er ook via een picture-in-picture scherm live oorlogsverslaggeving in beeld. Geinig.

BEETJE BIJ BEETJE

Gelukkig kan er ondanks de RTS achtergrond best een lekker oorlogje gevoerd worden, alleen rushen naar de vijand toe heeft geen enkele zin. De game heeft qua tactiek meer te maken met spellen als Commandos en Heroes of WO II dan met een traditionele RTS en dat maakt deze game juist zo goed en interessant.
De gedetailleerde speelwerelden zijn realistisch opgezet waarbij manschappen kunnen schuilen achter autowrakken en enorme loodsen, in schipcontainers extra wapens verstopt zijn en jezelf de route bepaalt van je troepen.
De vijand is gevaarlijk en onvoorspelbaar. Een rondracende pickup-truck met een mounted mitrailleur kan in een keer een squad commando's wegvagen, en een sterke tank is na twee raketten van een vijandelijke bazooka ook nergens meer.
Het is aftasten, verkennen, gebruik maken van de omgeving, manschappen verplaatsen, zware doelwitten uitschakelen en beetje bij beetje de maps veroveren. Daarbij kun je switchen tussen muisbesturing en Direct Control van je eenheden.
Dat laatste ken je uit Heroes of WO II en is handig om bijvoorbeeld nauwkeurig een tank te manoeuvreren of met een auto snel door vijandelijke linies te crossen.

'Het team van IJsselstein (dat de joker heeft ingezet) neemt de leiding over van Medemblik. Eens kijken wie als eerste de zeephelling bereikt.'

MUGGEN IN DE SNEEUW

Grafisch huisvest de game veel de[illegible] eenheden zijn top nagemaakt en vooral de voertuigen die tot op de boutjes en moertjes nauwkeurig zijn vervaardigd, zijn een lust voor het oog. Een groep tanks, met onafhankelijk van elkaar bewegende onderdelen, radars, antennes en rupsbanden over de zandheuvels in Irak te zien scheuren... het hart van de militair gaat er sneller van kloppen.
Tegelijkertijd kende de game in dit stadium nog wat slordigheden. Zo roept een commando tijdens een missie in het besneeuwde Bosnië net iets te vaak 'those damn mosquitos!' Muggen in de jungles van Colombia oké, maar in winters voormalig Joegoslavië? Voor de rest waren mijn [illegible] bevindingen erg positief.
[illegible]n goed ge[illegible]el stapte ik aan [illegible]d van de dag in de taxi richting [illegible]ven en de zon brak door [illegible] en keer een stuk vrolijker uit. ■

VERWACHTING

JOINT TASK FORCE

PC
MOST WANTED ENTERTAINMENT / HD INTERACTIVE / VIVENDI GAMES
Q4 2006

- Moderne oorlogsvoering
- Fraaie details
- Nog behoorlijk buggy

Tussen al die RTS games die de komende maanden gereleased worden, verdient JTF absoluut zijn eigen plek. De tactische gameplay mixt hersens, actualiteit en vuurkracht en dat kon wel eens een winnende combinatie opleveren.

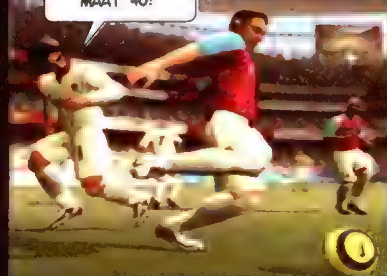

JAN

FIFA 07

„IK HAD SOMS HET IDEE DAT IK PRO EVO AAN HET SPELEN WAS."

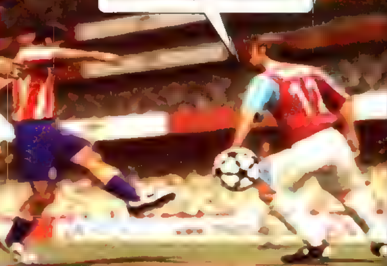
...te vorig jaar een grote stap in de ... met FIFA 06. Vandaar dat we ... zijn wat men eind dit jaar uit de hoge ... tovert.
Omdat rookie Maarten beweert (ook) alles over voetbalgames te weten, mocht hij van ons naar Parijs om voor 't eerst kennis te maken met FIFA 07.

... met FIFA 06 gespeeld heeft, ... moeilijk het is om in die game te ...en. Nou, ik zal je vertellen; in FIFA 07 is 't helemáál een opgave om de bal achter de doelman te krijgen. Met een slap schotje vanaf de zestienmeterlijn win je de oorlog niet.
Misschien komt het ook wel omdat ik er in eerste instantie geen reet van snapte hoe te scoren in FIFA 07. In mijn voordeel zeg ik erbij dat het schieten flink onderhanden is genomen in deze nieuwe versie. Er is zelfs iets aan toegevoegd: je kunt nu ook schoten op het doel afvuren met een curve. Je drukt tijdens het schieten op de L2 knop en je krult 'm met de binnenkant van je voet à la Beckham in de verre hoek. En dat is vet! Moeilijk, maar vet! Helemaal als het lukt!



INTELLIGENT PASSEN

Nu we het toch over het schieten hebben, de bal kon in FIFA 06 nog wel eens als een grote ballon aanvoelen. Niet in FIFA 07; de leren knikker is namelijk zwaarder ... en dat heeft tot gevolg dat je minder stuiterballetjes-achtige taferelen krijgt. Het is geen revolutionaire verandering, maar ... aan dat EA eraan werkt ...
... de ... op het midden ... aan ... be...
"Intelligent passen ... gebruik maken van de die...", was een uitspraak ... de producer van FIFA 07 ... over z'n ... En de man had gelijk; ik had soms het idee dat ik Pro Evo aan het spelen was.



UIT OF THUIS, EEN WERELD VAN VERSCHIL

Weliswaar gaat het bij een footie om de pure gameplay maar ook de sfeer is belangrijk. Daarom heeft EA duidelijk verschil tussen uit- en thuisspelen aangebracht. Al... speelt, zal het publiek je uitfluiten ... thuis zo slecht als het vetera... Schubbekutterveen dan fluit ... je eigen 'twaalfde man' je uit.



INGEMAAKT

Aan het eind van de dag was er door EA een toernooitje georganiseerd, en merkte ik gelijk hoe belangrijk het in FIFA 07 is om je verdediging goed neer te zetten.
De Franse gasten waarmee ik in de poule zat, gingen voor de wedstrijd gerust een minuut of vijf zitten kutten in de opstellingen. De hele game was in het Frans, dus daar snapte ik de ballen niet van.
Met twee nederlagen in de broekzak droop ik toch wel enigszins teleurgesteld van het strijdtoneel af...



De (vijandelijke) toeschouwers zijn sowieso overal weer anders: Engelse fans schreeuwen de hele wedstrijd 'Boooo', terwijl de Duitse supporters je ... ten lang ... he... ...cert ...

CONCLUSIE?

... dacht ik ... Wat moet ik nu denken van FIFA 07? M... conclusies trekken of is het daarvoo... vroeg?
Ik denk het niet, want hoewel de gam... nog in een vroeg stadium bevond, kree... echt het gevoel dat dit een toffe footie w... die de opgaande lijn die FIFA 06 heeft ing...zet, zal doortrekken.
Of ie ook beter gaat worden dan Pro Evolution Soccer 6 moet ik nog zien, maar laat die officiële preview versie maar kom... Wordt vervolgd...

NIEUW: INTERACTIVE LEAGUE

Waar EA zelf hoge verwachtingen van heeft, is hun nieuwe online optie 'Interactive League'. Zoals je in het interview met de producer elders in dit nummer al hebt kunnen lezen, gaat het om het volgen van je favoriete club.
Je speelt met bijvoorbeeld Olympique Lyon de wedstrijden zoals ze in het competitieschema staan. Het leuke hiervan is dat de tegenstander ook echt een aanhanger is van de club waar je tegen speelt. Hierdoor ontstaat er een online competitie. Je kunt elke match ook maar één keer spelen.
Helaas voor ons, zijn dit jaar alleen nog maar de Engelse, Duitse, Franse en Mexicaanse (!) competities beschikbaar. En dat is dan weer een beetje jammer...



FIFA 07

PS2 / XBOX / XBOX 360 / GBA / PSP / DS / PC
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
VERWACHT: OKTOBER 2006

VERWACHTING: Alles wijst erop dat EA de opgaande lijn die men met FIFA 06 inzette, doortrekt.


MAARTEN

SWORD OF THE STARS

JAN STIJGT OP EN GAAT DE DIEPTE IN

"ALS HOMEWORLD FAN BEN IK HIER IN IEDER GEVAL ERG MEE IN MIJN NOPJES."

Bij Sword of the Stars had Jan een game in gedachten met zwaarden en bekende Nederlanders. Een soort Dancing with the Stars waarbij ex-Idol Jim en John de Wolf elkaar met degens te lijf gingen. De praktijk leerde anders...

In het begeleidend schrijven bij de testversie van Sword of the Stars verontschuldigt men zich voor het feit dat nog niet alles werkende is. Het behelst hier, volgens de makers, een preview die alvast een inkijkje geeft in deze strategische conquer-the-galaxy game. Opvallend, want de uren die ik met SotS doorbracht, waren al veelomvattend en diepgaand te noemen. En dat voor een game waarvan de uiteindelijke versie nog veel meer functies en onderdelen huisvest.


Wie van dit gelul in de ruimte houdt, heeft een brilletje op en sandalen met sokken aan.


"We zijn in de buurt jongens, ik voel m'n dampkringspier al samentrekken."

RUIMTEBANEN

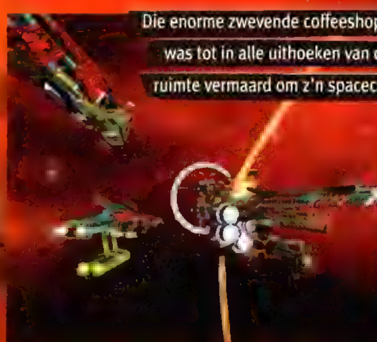
Het doel is simpel. Er is een sterrenstelsel, verschillende aliens brommen wat rond, er is ruzie, je bouwt schepen, je koloniseert werelden en knalt de vijand aan flinters. Je kunt je ook wagen aan diplomatie maar wat is leuker: onderhandelen over een stukje meteoriet of met een dikke paarse laserstraal een vijandelijke vloot afbranden? Precies! De game is helemaal in 3D, waarbij je met de camera volledig rondcirkelt om je vloten en het universum. Dat kan desoriënterend werken, maar na verloop van tijd kreeg ik een strak overzicht over de ruimtebanen die verschillende planetaire systemen met elkaar verbinden.
Vloten kunnen niet rechtstreeks van ruimtesysteem A naar B warpen maar doen dit in fasen, via de verbindende 'lijnen' die halverwege opgebroken worden en heuse ruimtekruispunten kennen.

PIMP YOUR FLEET

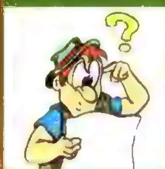
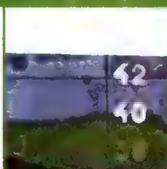
De game kent micromanagement en macromanagement en persoonlijk vind ik die eerste het minst leuk (en volgens mij velen met mij). De makers hebben dit ook begrepen en beperken deze handeling tot het schuiven met balkjes in menuutjes. Ook het inrichten van planeten is basic gehouden waarbij je niet iedere antenne en ieder radarstation zelf hoeft te plaatsen.
Het customizen van je schepen is leuk en uitgebreid en hangt af van de voltooide research in de techtree. Ook de vertakking van technologieën wordt in 3D weergegeven en dat zal menigeen aanvankelijk doen duizelen. Echter, na een tijdje spelen werkt ook dit als de spreekwoordelijke tiet.

IN HET GENIEP

Het voorwerk geschiedt turn-based, net als bij Rome: Total War of Civilization. Sommige technologieën zijn in een paar beurten onderzocht, andere duren langer maar hebben dan ook meer impact.
De actie zelf is real-time en ziet er bruut uit. Je kunt de A.I. voor jou laten vechten, maar zelf aansturen en orders geven is natuurlijk veel leuker.
De space battles doen denken aan Homeworld, maar ook nu is de actie niet te overweldigend. Geen Total War-achtige tactieken en formaties maar een paar simpele commando's zoals close attack, vluchten, een standaard attack of standoff aanval. De gevechten zijn opwindend, vooral als je eindelijk dat in het geniep onderzochte kanon in kan zetten.
In totaal zijn er 150 (!) technologieën om mee te stoeien en je vloot mee uit te rusten en dat levert belangrijke verschillen op. Ik als Homeworld fan was er in ieder geval erg mee in mijn nopjes.


Die enorme zwevende coffeeshop was tot in alle uithoeken van de ruimte vermaard om z'n spacecake.

SWORD OF THE STARS =



HOME CONTROL

Kerberos' game heeft nogal wat raakvlakken met Homeworld en dat is niet zo vreemd. Kerberos is namelijk ontstaan uit voormalig Ground Control en Homeworld: Cataclysm leden. Vooral het 3D knokken en de techtree heeft echo's van Homeworld, al is SotS een stuk makkelijk om in te komen.

4 KEER X

Sword of the Stars is een zogenaamde 4X game. Een game als Master of Orion (zie screen) behoort tot een 4X game maar ook RTS games die het evolutieprincipe aanhangen, zou je daartoe kunnen rekenen. Die spellen kennen allemaal de vier X gameplay elementen: explore, expand, exploit en exterminate.



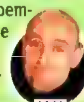
VERWACHTING

SWORD OF THE STARS

PC
KERBEROS / LIGHTHOUSE INTERACTIVE
1-8 SPELERS
EIND SEPTEMBER 2006

Opwindende gevechten.
Logische opbouw.
Misschien te diep voor casual gamer.

De eerste kennismaking met deze voor mij volstrekt onbekende game heeft me zeer verrast. De game is diep - misschien wel te diep voor de huidige knal-boempats generatie gamers - maar zal de ruimtestrateeg op zoek naar uitdaging straks waarschijnlijk doen kirren van geluk.


JAN

KANE & LYNCH:

DOSSIER KANE

TOP SECRET

DOSSIER NUMMER: 0-16388990

VERDACHTE: Kane
LEEFTIJD: 38
WOONPLAATS: Detroit
BEROEP: Consultant

STRAFBARE FEITEN: Meervoudige moord, wapenhandel, opzetten illegale geldstromen

STRAFMAAT: Doodstraf

OPMERKINGEN: Geen band met familie en lijdt daar merkbaar onder. Suïcidaal, snel geprikkeld tijdens zijn vele migraine-aanvallen. Weet met wapens om te gaan, maar is geen pure killer. Werkt niet graag samen.

K, L en hun manschappen hebben volgens ooggetuigen de beschikking over een flink arsenaal aan wapens.

CONFIDENTIAL

VERHOOR: 21-07-06, 10.00 a.m.

Waarom ben je in het criminele wereldje verzeild geraakt? Je had een goede baan, fijn gezin, bakken met geld...
I fucked up! Ooit lachte het leven me toe. Mooi huis, vrouw, twee prachtige kinderen en een prima baan als consultant voor multinationals. Als Shell of Bayer een probleem hadden in een Bananen-republiek, dan belden ze mij. Ik fixte alles, liet elk knelpunt verdwijnen. Alles wat ik aanraakte veranderde in goud... maar niks weegt op tegen het verlies van je dochter. Mijn 2-jarige prinsesje... Waarom nam ik mijn wapen mee naar huis? Waarom liet ik mijn nachtkastje open? Iedereen weet dat een kind van 2 het gevaar van een wapen niet kent...
Mijn vrouw heeft me de dood van ons dochtertje nooit vergeven. En ik kan 't haar ook niet kwalijk nemen. Ik zoop mijn verdriet weg. Liep weg voor mensen die mijn steun, mijn schouder, mijn luisterend oor nodig hadden. Het leven had geen zin meer. Van die gemoedstoestand heeft 'The Seven' slim gebruik gemaakt. Dat tuig stelde geen vragen, zeurde niet aan mijn kop, zolang ik mijn werk maar deed.
Wat voor werk knapte je voor The Seven op?
Alles wat ze maar wilden. Dankzij mijn werk als 'consultant' wist ik hoe ik dingen moest 'regelen'. Ik kende alle foute banken, de corrupte politici, mensen die wapens konden leveren, mensen die een 'klus' konden opknappen. En aan 'klussen' geen gebrek bij een criminele organisatie als The Seven.
Hield je van je werk?
Ach. Als ik iemand moest omleggen, dan deed ik dat. Stelde nooit vragen, was nooit bang. Waarom ook? 'Het risico van het vak' was voor mij geen risico. Wat kon me gebeuren? Doodgeschoten worden? Prima, ik wilde toch niet leven. Door de politie gepakt en ter dood veroordeeld worden, wat nu ook gebeurd is? Graag! Liever vandaag dan morgen.
Waar ging het fout tussen jou en The Seven?
Ik moest een bak geld ophalen maar bij de overdracht ging alles mis. We verzeilden in een vuurgevecht, waar niemand levend uit leek te komen. Toen heb ik het geld gepakt en ben weggerend.
Daar was The Seven niet zo blij mee. Van zo'n organisatie 'leen' je geen geld. Dus willen ze me kapot. Kan me geen flikker schelen. Ik ben klaar met het aardse bestaan.
Heb je enige connectie met Lynch?
Die gestoorde kale? No way! Hij zit in de cel naast me, op Deathrow, meer niet. Ik wil niks met die gek te maken hebben. Als ie zijn medicijnen niet neemt, flipt ie totaal. Hij heeft zijn vrouw toch op gruwelijke wijze vermoord?
Wat nu?
Niks. Zet me maar lekker op die electrische stoel en doe de stekker erin.

POLITIEFILE K-188928
VERHOOR: GETUIGE JAN-JOHAN B.

'Een dergelijk fucked up duo heb ik nog nooit gezien. Je speelt Kane en stuurt Lynch. Tenminste, als hij zijn medicijnen slikt. Zonder die pillen ontspoort deze psychopaat echter totaal en sta je machteloos. De speler moet daardoor constant improviseren op onvoorziene, hyper-gewelddadige gebeurtenissen. Kane & Lynch is daarmee de eerste squad based actiongame waarin jouw teamlid bewust niet doet wat je zegt.
'Ik ben wel wat gewend, maar K&L gaat ver. De gefrustreerde mannetjes hebben met niemand medelijden en kijken dan ook niet op een dode meer of minder. Lynch slaat daarbij letterlijk alles, ik heb hem zelfs twee maal een vrouw vol in het gezicht zien meppen. En misselijker dan dat kun je het toch niet krijgen.'
'IO Interactive heeft de tijd genomen om de next-gen power niet alleen grafisch aan te wenden. De A.I. van grote groepen mensen was opmerkelijk. De schietpartij in een disco is een level dat ik niet snel zal vergeten. De club zat vol met zo'n duizend mensen die allemaal hun eigen dansding deden. Totdat Lynch de trekker overhaalde. En net als in het echt reageerde iedereen anders op de panieksituatie. Briljant!'

DEAD MAN

DOSSIER LYNCH

CONFIDENTIAL

VERHOOR: 21-07-06, 16.00 a.m.

Stoere kerel hoor, je eigen wijf vermoorden.
Je moet oppassen met wat je zegt mannetje, anders breek ik je varkensnek. Ik heb mijn vrouw niet vermoord!!! Ik heb het NIET gedaan! Hoor je! Ik heb het NIET gedaan...
Wie dan wel? Jij was in de buurt, je bent zo schizofreen als een deur, hebt last van agressieve aanvallen als je je medicijnen vergeet. 1 + 1 = 2...
Ik heb het NIET gedaan!!! Ik kwam thuis van mijn werk en vond mijn vrouw in stukken gesneden. Dat beeld verdwijnt nooit meer van mijn netvlies. Nooit meer...
Wie heeft het dan wel gedaan als jij het niet was?
Ik weet het niet. Ik weet het echt niet. Mijn vrouw had geen vijanden, ik ook niet. Ben maar een gewone boerenlul die 's avonds bij het honkbal een biertje drinkt. Wie ben ik nu tot last...
Nou, als je die pillen niet neemt, is er geen houden aan. Dan krijgen we je nog niet met vier man tegen de grond.
Oké, oké. Ik weet het. Maar het overkomt me gewoon. Ik kan het niet tegenhouden. Toch weet ik zeker dat...
Gast! Met zo'n verdediging lacht de rechter je uit bij een mogelijk beroep tegen je doodstraf.
Ik weet het. Maar wat moet ik? Ik weet slechts dat IK het niet gedaan heb. Wie dan wel? Ach, laat ook maar, zonder vrouw heeft 't leven toch geen zin meer. Maak me maar af.
Ken jij K.?
Die huurmoordenaar die voor The Seven werkte? Nope. Lijkt me een koele kikker. Beetje griezelige gast ook met die jaap over zijn harses. Maar kennen... neuh.
Dus jij hebt ook niks te maken met The Seven?
Ik??? Laat me niet lachen. Wat moet The Seven nu met een schizofrene sukkel als ik...

TOP SECRET

DOSSIER NUMMER: 0-16388991

VERDACHTE: Lynch
LEEFTIJD: 41
WOONPLAATS: Detroit
BEROEP: Bouwvakker

STRAFBARE FEITEN: Moord

STRAFMAAT: Doodstraf

OPMERKINGEN: Schizofreen, zonder medicamenten levensgevaarlijk. Bezit extreem negatief wereldbeeld.



FILE 198-K-288

Getuige verklaart aanwezig te zijn geweest bij ontmoeting tussen de voortvluchtige K. en L. en een aantal leden van The Seven. Getuige beweert dat de ontsnapping door The Seven is geregeld en dat L. van alle plannen op de hoogte is geweest. Het was namelijk L.'s taak te zorgen dat K. meevluchtte, aangezien The Seven hem levend in handen wilde krijgen.
K. werd op de meeting voor een gruwelijke keuze gesteld. Of hij zou samen met zijn vrouw en nog levende kind doodgeschoten worden of hij deed een klus voor The Seven, waarna ze zijn vrouw en kind met rust zouden laten en enkel hem afmaakten. Om wat voor klus het ging, kon getuige niet opvangen. Dat de klus met veel geweld gepaard zal gaan, is waarschijnlijk aangezien er veel wapens meegegeven werden. Bovendien werd L. door The Seven als partner aan K. gekoppeld. Geheel tegen de zin van K. die L. duidelijk een idioot vindt. Daarnaast kreeg K. nog een paar 'soldaten' van The Seven mee, die hij naar behoeven kon 'gebruiken'.



UITBRAAK UIT GEVANGENIS

TWEE GEVANGEN OP DE VLUCHT

DETROIT 24 JULI 2006, REUTERS,
Bij een uitbraak uit de zwaar bewaakte gevangenis van LA zijn de 38-jarige K. en de 41-jarige L. ontkomen. Hoe de ontsnapping precies in zijn werk is gegaan, wilde de politie niet zeggen, duidelijk is wel dat er hulp van buitenaf is geweest. In dat verband duikt veelvuldig de naam van de criminele organisatie The Seven op.

KANE & LYNCH

PC / Xbox 360
IO Interactive / Eidos

Gitzwarte en ongekend harde third person squad based action adventure (multiplay met co-op) van de makers van Hitman.

DARK MESSIAH OF

"DE STERKE GAMEPLAY ZAL OOK GEWAARDEERD WORDEN DOOR DIEGENEN DIE NIET VAN FANTASY SETTINGS HOUDEN."

Dat Steven met smart zit te wachten op Dark Messiah of Might & Magic werd wel duidelijk uit onze E3 special. De game werd zelfs tot "Steven's Choice" gebombardeerd, en toen was er nog niet eens iets bekend over de fantastische multiplayer mode, kun je nagaan....

Oké, hier zijn de harde feiten wat betreft de multiplayer mode van Dark Messiah. Je speelt met maximaal 32 man in maps die qua grootte ongeveer tussen Battlefield en Counter-Strike inzitten en gevuld zijn met strategisch te veroveren spawn points. Er zijn de vereiste Deathmatch, Team Deathmatch en Capture the Flag modes aanwezig, evenals een Campaign mode, die verreweg het interessantst is.

Veel Orcs zijn na hun carrière bang voor 't zwarte gat.

MENSEN VS UNDEAD

De multiplayer mode speelt zich zo'n twintig jaar na Heroes of Might & Magic V af en vertelt het verhaal van de oorlog tussen de mensen en de undead. Het conflict tussen deze twee facties dient vervolgens weer als prequel voor het verhaal van de singleplayer mode, dus het wordt zo tot een mooi geheel gevormd.
In de Campaign mode begin je zowel als mens en undead in een neutrale map. Wint jouw factie de match dan verplaatst het gevecht zich naar vijandelijk gebied. Een tweede opeenvolgende overwinning verschaft je toegang tot de vijandelijke basis en geeft je de mogelijkheid de campaign te winnen. Verlies je een match dan word je een map terug geplaatst. Dit virtuele touwtrekken kan dus in drie matches worden gewonnen, maar in theorie kan een campaign ook uren duren.

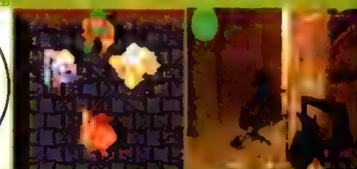
WAT EEN KLASSE... DIE KLASSEN

Standaard bij een RPG zijn natuurlijk de uiteenlopende vaardigheden die gepaard gaan met de verschillende soorten personages die je tijdens je avontuur kunt creëren. Maar in een multiplayer mode, met FPS stijl gameplay, is deze diepgang niet de gewoonste zaak van de wereld.
Natuurlijk zijn er meerdere shooters waar je keuze hebt uit verscheidene soorten wapens en zelfs kunt spelen als scout of medic. Toch is dat echte RPG gevoel nooit aanwezig, een persoonlijk gemis dat Dark Messiah op simpele maar leuke wijze weet op te lossen.
In feite zijn bijna alle skills die je in de singleplayer kunt vergaren tevens in de multiplayer te vinden. Bepaalde aanvallen die de balans zouden verstoren, en bovendien voor de nodige frustratie kunnen zorgen, zijn echter weggelaten. Denk hierbij aan de ijsaanvallen waarmee je tegenstanders kunt bevriezen of onderuit kunt laten glijden. Leuk, maar ook reuze irritant en dus afwezig. Als je eenmaal een hele match in een blok ijs hebt doorgebracht of liggend op je reet, begrijp je wat ik bedoel.
De interactieve omgevingen uit de single-


In het Postcodeloterij level wordt echt met tonnen gesmeten.

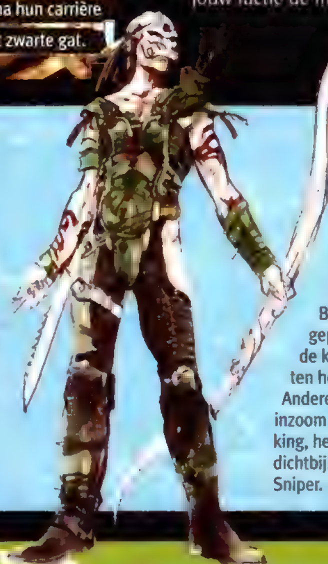


DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC =

SELECT YOUR CHARACTER

De RPG archetypen bestaan al langer dan het videogame medium en toch blijven deze cliché helden de vele fantasielandschappen overheersen.
Dark Messiah is hierop geen uitzondering, met een aanbod van vijf inmiddels overbekende typen vechters. De gameplay die achter deze klassen schuilt, gaat dieper dan ik hier duidelijk kan maken, maar hopelijk geeft dit een goede indicatie.



ARCHER

Verreweg de meeste matches heb ik als Archer gespeeld. Sowieso spreekt dit type personage mij altijd aan en de goede herinneringen aan mijn boogschietende held uit Oblivion helpen uiteraard ook mee bij mijn voorliefde voor het afschieten van stokjes.
Belangrijk aan de Archer zijn uiteraard de physics die gepaard gaan met een pijl en boog. Met enkele skills is de kracht te vergroten maar je zult terdege rekening moeten houden met het afbuigen van je pijlen.
Andere skills voorzien je pijlen van gif en geven je een inzoom optie. Je hebt geen andere aanvallen tot je beschikking, hetgeen je erg kwetsbaar maakt voor aanvallen van dichtbij. Je kunt de Archer het beste vergelijken met een Sniper.



WARRIOR

Daar is ie dan, de Warrior. Het archetype dat zijn weerga niet kent.
Als enige klasse is de Warrior voorzien van een lock-on optie en een schild (lastig voor Archers). En omdat het er op los hakken met een zwaard de enige aanvalsoptie van een Warrior is, heeft hij de snelste sprint van alle klassen.
Ook kan hij een charge aanval uitvoeren om extra schade aan te richten.

MIGHT & MAGIC

MODS EN MAPS

De online multiplayer mode zal op het netwerk van Steam draaien, en persoonlijk vind ik dat goed nieuws. Steam loopt bij mij namelijk vrijwel vlekkeloos de laatste tijd. En met name op het gebied van mods en custom maps zal dit een broedplek worden.
De toolset van Dark Messiah wordt namelijk een maand voor de release vrijgegeven zodat iedereen in de gelegenheid is om deze door te pluizen en zelf aan de slag te gaan. Kujo zal zelf ook nog enkele nieuwe maps toevoegen, dus met de houdbaarheid van deze titel lijkt het wel goed te zitten.

KUJO TO THE RESCUE

Op de E3 lieten de mensen van Arkane, die de aanwezige demo van uitleg voorzagen op de Ubisoft stand, niets los over een mogelijke multiplayer mode. Logisch, aangezien deze mode in de handen van ontwikkelaar Kujo ligt (bekend van o.a. de PC game Alien Vs. Predator).
De mensen bij Arkane weten veel van RPG's maar hebben naar eigen zeggen van online gevechten weinig kaas gegeten en dit onderdeel dus wijselijk doorgeschoven. Een goede balans aanbrengen in zowel de krachten van de personages als de maps vraagt natuurlijk ook de nodige kennis die los staat van ervaring met het maken van een offline videogame.

player, die erg goed uit te verf komen dankzij de Source engine, zijn eveneens niet terug te vinden in de multiplayer maps.

SPEELSTIJL

Waar je tijdens je solo avontuur je personage van combinaties van alle skills kunt voorzien moet je in multiplayer mode een duidelijke keuze in speelstijl maken. Alle skills zijn in vijven gesplitst en ondergebracht in enkele bekende archetypen (zie character kader voor uitgebreide info).
Aan het begin van iedere match is je personage nog redelijk kaal als het op vaardigheden aankomt. Maar naarmate je kills maakt en dus experience points vergaart, kun je punten besteden in je skill tree. Hier vind je meerdere zeer nuttige aanvallen en talenten die jouw leven moeten vergemakkelijken.
Aan het begin van iedere match ben je echter weer al je skills kwijt en begin je van voren af aan.
Het principe waarmee je een personage opbouwt is dan wel afkomstig uit



het RPG genre, de gameplay heeft het tempo van een echte shooter. Je kunt dus zonder al te veel problemen schakelen tussen de aanwezige klassen en loopt nooit het risico door een oppermachtig personage opgejaagd te worden.

DOE 'T MAAR EEN BEETJE GEDEKT VAN ACHTEREN EN KORT BIJ DE OREN, KAPPER.

CONCLUSIE

Ik begin steeds meer en meer op te gaan in online gameplay, en dan heb ik het niet alleen over MMORPG's. Het is gewoon zo verschrikkelijk leuk om met een groepje mensen los te worden gelaten in een spelwereld, dat ik er inmiddels van overtuigd ben dat hier de toekomst van het gamen ligt.
Als de gameplay om actie draait is genoemde spelwereld echter meestal voorzien van een militair tintje, terwijl fantasiewerelden mijn voorkeur genieten. Gelukkig komt Dark Messiah mij tegemoet, en aan de hand van de uren die ik inmiddels heb gespeeld, denk ik dat vele gamers deze sterke gameplay zullen waarderen, zelfs als je niet van fantasy settings houdt. Ik kan me immers ook prima met Counter-Strike vermaken omdat het een sterke game is.

STEVEN ONTDEKT DE TOEKOMST VAN GAMING



Die is dus geen hoofdman meer.

VERWACHTING

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

PC
ARKANE STUDIOS / UBISOFT
1-32 SPELERS
SEPTEMBER 2006

- RPG met het tempo van een shooter.
- Multiplayer gemaakt door apart gespecialiseerd team.
- Online gameplay is de shit.

Als de singleplayer en multiplayer mode zo goed uitpakken als ik verwacht, is "My Choice" in de recente E3 special geheel terecht geweest.

STEVEN

ASSASSIN



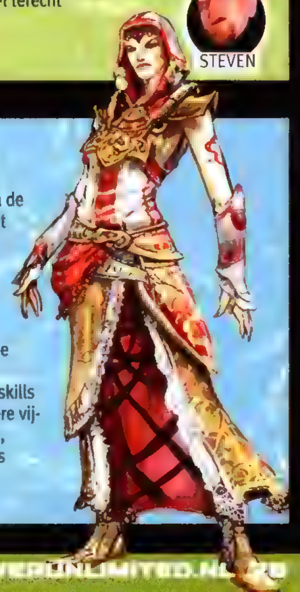
Een RPG zonder personage dat onzichtbaar kan worden en het moeten hebben van burst damage (veel schade in korte tijd toedienen) is tegenwoordig bijna ondenkbaar, een ontwikkeling waar ik als Rogue erg blij mee ben.
De Assassin wordt overigens beter zichtbaar naarmate hij of zij sneller beweegt. Verder behoren enkele vallen en vermommingen tot zijn arsenaal, evenals de mogelijkheid om dood te spelen.

PRIEST



De theorie achter de Priest is dat niet iedereen die Dark Messiah zal spelen ervaring heeft met FPS gameplay, of daar simpelweg niet van gediend is. De Priest hoeft zich ook niet druk te maken om zaken als raak schieten, maar houdt zich bezig met het genezen en doen herleven van gevallen kameraden.
Een leuk detail is dat als een Priest wordt geslacht, iedere speler die zij of hij tot leven heeft gebracht ook dood gaat en op een 'gewone' respawn moet wachten. De Priest kan tevens enkele vallen neerleggen en als enige een Assassin spotten.

MAGE



Zoals je hebt kunnen lezen zijn de ijsaanvallen uit het assortiment van de Mage gehaald, wat de optie tot zowel vuur- als elektriciteit-magie openlaat.
Uiteraard kun je jouw magie niet oneindig gebruiken en moet je rekening houden met je mana voorraad.
Door het kiezen van bepaalde skills wordt het mogelijk om meerdere vijanden tegelijk uit te schakelen, waardoor de Mage fungeert als zware artillerie.

VOOR NIEUW

2 X GRATIS WEEKENDPASSES VOOR DE GAMEPLAY 2006!

24, 25, 26 NOVEMBER
IN DE JAARBEURS
UTRECHT

Game Play 1513332

Game Play 1513332

TOCH LIEVER EEN GAME?
KIJK OP
WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABON

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40 of mail partnerpress@ampnet.b

E ABONNEES

OF

EEN GRATIS SENNHEISER PC 30 HEADSET!

De Sennheiser PC 30 is de perfecte uitrusting voor stemherkenning, games, internet telefonie en alle VoIP applicaties.

Winkelwaarde € 34,95

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!
Kijk op www.powerunlimited.nl/vigcard



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:
1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/ accessoire(s). Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

NEREN, VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5588822

of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

MONEY, MONEY, MONEY

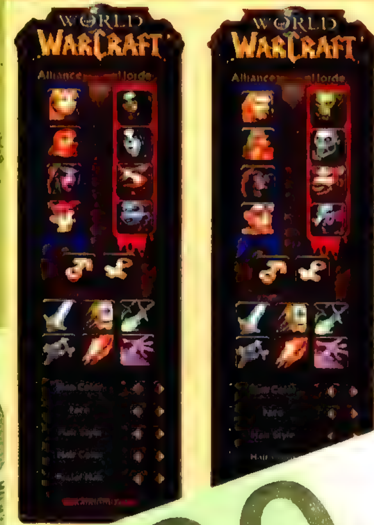
TRENDS IN MMO'S

Geld speelt een grote rol in het leven van de meeste mensen. Logisch dus dat de interesse in geld ook zijn weg vindt naar de vele online spelwerelden waar gamers in rondbanjeren.



TWINK TWINK, NODGE NODGE

Als een MMO meer dan een jaar uit is gaan de echte diehards creatief te werk om zichzelf te vermaken. Een trend in Azeroth op dit moment is het aanmaken van 'Twinked' characters. Dit zijn personages die bewust op een bepaald (laag) level worden gehouden, maar wel van de best mogelijke items worden voorzien.
Ook worden er vaak voor belachelijke bedragen verbeteringen op de uitrusting aangebracht, die je normaal gesproken nooit zou kopen voor spullen die je over een paar weken niet meer gebruikt als je verder zou levellen.
De lol is dan om een nietsvermoedende speler van hetzelfde level volledig kapot te rammen. Jawel, ook rijke mensen in een online spelwereld doen gekke dingen.



Voor het verkrijgen van speciale voorwerpen in games moet meestal de nodige flappen worden neergelegd. En als je helemaal in een game zit heeft een speciaal voorwerp ook daadwerkelijk waarde.
Het principe van een draaiende economie wordt natuurlijk helemaal interessant als het een levende spelwereld betreft zoals het geval is met een MMO, waar spelers met elkaar handelen en de waarde van bepaalde voorwerpen dynamisch verandert als gevolg van vraag en aanbod.
Het perfecte voorbeeld is Project Entropia, een MMO waarin de economie de hoofdrol speelt. De game maakt gebruik van echte valuta waardoor geld dat je tijdens het spelen uitgeeft, daadwerkelijk van je rekening wordt afgeschreven. Nog niet zo gek lang geleden werden voor recordbedragen een eiland en een appartementencomplex verkocht, samen goed voor ruim meer dan een ton.

HARD AFGESTRAFT

Maar ook in MMO's waar de ontwikkelaar echt geld en virtueel geld van elkaar gescheiden wil houden, ontstaat er soms een relatie tussen beide. Je kunt ondertussen namelijk voor bijna iedere grote MMO online echt geld inwisselen voor virtuele centjes, iets dat geheel terecht door de ontwikkelaar wordt afgestraft met het sluiten van jouw account (als ze je betrappen). Het is tenslotte ook niet goed voor de economie om er op een onnatuurlijke manier extra geld in te pompen. Bovendien is het een kunst om zelf je eigen rijkdom te creëren. En met een beetje creativiteit zijn er ook genoeg manieren om een leuk zakcentje op te bouwen.
Neem bijvoorbeeld World of WarCraft. Iedere personage kan twee 'beroepen' kiezen. Ieder beroep is afhankelijk van materialen die alleen geleverd kunnen worden door spelers met andere beroepen. Door goed gebruik te maken van dit gameplay element is het al



In WarCraft kun je werken voor (virtueel) geld.

PROJECT ENTROPIA

News | Download
About | Transfer
Community | Gallery

Treasure Island (6000 Acres/25 km²)

FOR SALE by Public Auction

Auction has Expired, final bid 265 000 PED (26 500 USD).

For press information please email: marco.behrmann@mindark.com
Read the Official Press Release.

The first ever virtual Treasure Island is for sale in Project Entropia, a Massive Multi-Player Online Universe with a real cash economy. This extremely desirable piece of real estate promises to make the highest bidder very rich and very influential within the rapidly growing Project Entropia universe.

Land Description

A large island off a newly discovered continent surrounded by deep creature infested waters. The island boasts beautiful beaches ripe for developing beachfront property, an old volcano with rumors of fierce creatures within, the outback is overrun with mutants, and an area with a high concentration of robotic miners guarded by heavily armed assault robots indicates

Final Auction Bid

265 000 PED (26 500 USD)

Eilandje in Entropia gaat voor 26.500 $ van de hand. En da's dus écht geld.

mogelijk om een leuke winst te maken.

VIRTUEEL INVESTEREN

Je kunt natuurlijk nog dieper in het financiële aspect van een MMO duiken. Door middel van patches wordt er regelmatig nieuwe content geïntroduceerd die de vraag naar bepaalde voorwerpen met zich meebrengt. De nieuwste patch voor World of WarCraft bijvoorbeeld, Shadow of the Necropolis, introduceert een nieuwe dungeon waar het laatste gedeelte ijsvijanden bevat. Dit zal de vraag naar uitrustingen met weerstand tegen ijsaanvallen verhogen, evenals de vraag naar alle materialen die benodigd zijn om deze uitrustingen te maken.
Door je van te voren te verdiepen in de aankomende patches kun je voor redelijke prijzen bepaalde items inslaan, om vervolgens na het verschijnen van de patch in kwestie deze materialen weer met aanzienlijke winst te verkopen.
Je hebt natuurlijk wel een leuk startkapitaal voor dit soort investeringen nodig. Net zoals in de echte wereld geldt de regel dat je met geld nog meer geld kunt maken. Maar zoals bij elke investering is er een risico aan verbonden. Het zou zomaar kunnen dat veel gamers hetzelfde idee hadden en er een overvloed aan bepaalde items op de markt komt na het verschijnen van een patch, waardoor de prijs zakt en je verlies maakt.



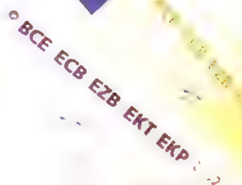
In Project Entropia worden echte valuta gebruikt. Geld dat je tijdens het spelen uitgeeft, wordt daadwerkelijk van je rekening afgeschreven.











JUST CAUSE

JURJEN OP VAKANTIE

"BINNENKORT MOET ALLES HELEMAAL KLAAR ZIJN OM DE EERSTE STROOM TOERISTEN TE ONTVANGEN."

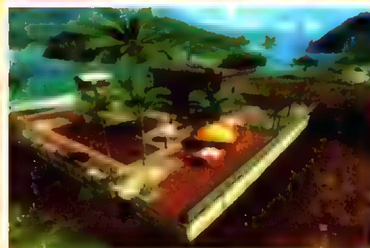
LAST MINUTE!
VERTREK: OKTOBER 2006



Dat negatieve reisadvies naar San Esperito? Ach, waarom altijd zo negatief? Zie het van de zonnige kant; zo blijven de andere toeristen tenminste weg. En dus heeft u als goedgemutste vakantievierder alle ruimte om te genieten van letterlijk honderden vierkante kilometers aan strand, jungles en pittoreske stadjes. San Esperito biedt voor ieder wat wils. De toerist die zoekt naar rust, fascinerende panorama's en onvergetelijke zonsondergangen vindt hier alles wat hij verlangt, maar ook de liefhebber van actie en avontuur komt volop aan zijn trekken.



Veel toeristen komen zelfs naar dit eiland voor een werkvakantie want de immer naar vooruitgang strevende guerrilla's en maffiabazen hebben voor iemand die van aanpakken weet altijd nog wel een goedbetaald klusje in de aanbieding!





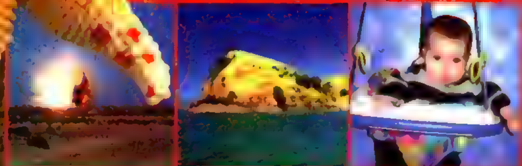
ACCOMMODATIE EN FACILITEITEN

Over de eilandgroep verspreid staan u de zogenaamde safe houses ter beschikking, inclusief faciliteiten als verbandkoffer en munitiedepot. De ruime garage biedt u de mogelijkheid uw favoriete voertuig te stallen. Verdiep u ook eens in de cultuur van San Esperito en breng een bezoek aan zo'n authentiek hoerenhuis!

AVONTUUR

De plaatselijke bevolking is niet vies van een geintje; soms schieten ze wat in de lucht of misschien zelfs gericht om u welkom te heten. Natuurlijk voelt u zich niet te goed om in de plaatselijke gebruiken te delen, en schiet u vrolijk terug met in elke hand een pistool, misschien zelfs hangend aan een parachute.
Als u een lastige blokkade tegenkomt, is vooral het gebruik van raketwerpers en op afstand bestuurbare mijnen aan te raden.

JUST CAUSE =







TE BOEKEN VIA DE VOLGENDE REISBUREAUS: PS2, XBOX, XBOX 360, PC

REISVERSLAG!

Speciaal voor deze reisgids heeft onze vakantieman Jurjen Tiersma uit Assen al een weekje op de Zuid-Amerikaanse eilandengroep San Esperito doorgebracht. Hij kwam lekker bruin en best wel enthousiast weer terug. Al was niet alles helemaal naar wens verlopen.

'Grootste troef van San Esperito is, denk ik, het gemak waarmee je er je gang kunt gaan. De politie wil je nog wel eens lastigvallen maar erg vasthoudend zijn ze niet.
Toeristen die graag hun eigen gang willen gaan, zullen genieten van de zeer diverse mogelijkheden om zich vrijwel ongehinderd te verplaatsen, te land ter zee en in de lucht.'



GEEN DIEREN

'Ik heb bergen beklommen, ben door de meest afgelegen gebieden gecrossed, heb kilometers gevaren, maar nergens een beest te bekennen. Nog geen vlinder, laat staan een verdwaald hert of hier en daar een vogeltje. Geen vis in de zee, hoe goed ik ook zocht. Misschien dat deze tijdens mijn preview-trip nog niet waren uitgezet? Hoe dan ook, de omgevingen kunnen nog zo fraai zijn, zonder dieren blijft het een beetje een doodse bedoening.'



REISBUREAU PS2

'Ik boekte natuurlijk via het goedkoopste reisbureau, het oude en vertrouwde PS2. Achteraf heb ik daar wel een beetje spijt van want ik hoorde van andere reizigers, die via de Xbox 360 en de PC hadden geboekt, dat zij wel dieren waren tegengekomen, en de foto's die zij op de eilanden schoten zagen er ook veel levendiger en helderder uit. Misschien dat ik toch liever wat meer geld had geïnvesteerd om deze vakantie in z'n meest optimale vorm te kunnen beleven.'

KLEDERDRACHT

'Revolutionairen kleden zich graag in bruine en groene pakjes, terwijl de politie zich graag hult in blauw kostuum. Dat komt mooi uit, omdat er gemakkelijk hectische gevechten kunnen ontstaan en dan is het fijn te weten op welke kleur je moet mikken. Erg irritant dus, dat er ook wel eens agenten in een bruin pak op je afkomen. Je herkent ze pas als de eerste kogels al door je gebruinde bast zijn geschoten. Tegen dat soort dingen is geen sun block bestand.'

GEMOEDELIJKER

'Zo bijzonder als het reisbureau de vakantie naar San Esperito aan mij had voorgeschoteld is het niet geworden. Als doorgewinterd reiziger riep mijn Just Cause-vakantie herinneringen op aan Boiling Point, Far Cry, GTA en Mercenaries.
Je zou Just Cause als een mengvorm van deze trips kunnen beschouwen maar dan wat minder uitdagend, met een gemoedelijker sfeertje, en natuurlijk wat extra mogelijkheden om je te verplaatsen. Een definitief oordeel volgt binnenkort.'









VAKANTIEWERK

Op papier is San Esperito in handen van de overheid maar in de praktijk zijn het vooral de revolutionairen en de onderwereld die er de dienst uitmaken. Breng eens een bezoekje aan zo'n groepering, er is altijd nog wel een [illegible] dat moet worden opgeblazen of een gevangene die bevrijd moet worden, en dat kan u aardig wat pegels opleveren.
Het leuke is dat u helemaal zelf mag kiezen hoe u [illegible] Gezien het gemak waarmee u de diverse voertuigen en wapens in handen kunt krijgen, hebben de missies een hoog [illegible]-knotsje-gek-gehalte.

CRUISEN

Het eiland biedt volop mogelijkheden om een scooter of sportwagen te, eh, stelen. Misschien niet zo netjes maar de plaatselijke bevolking is toch arm en achterlijk, dus ach, waar hebben we het eigenlijk over?
Mocht zo'n lokale zonderling te dicht langs de weg wandelen, vergeet dan niet hem of haar dood te rijden, anders leren ze natuurlijk nooit zich aan de verkeersregels te houden.
Vergeet ook niet een jeep te jatten en de weg te verlaten voor een ruig raggende junglesafari! Fuck de natuur!

ZOEK HET HOGEROP

De nieuwe rage op San Esperito: [illegible] op een gestolen motorfiets en [illegible] druk op de knop de lucht in. Aan een parachute, wel te verstaan. Liefhebbers van basejumpen zoeken gewoon een mooie afgrond of een mooie toren.
Probeer eens op een auto te landen en trek vervolgens de chauffeur aan zijn nekvel van achter het stuur vandaan, altijd lachen. Ook lachen: met een grappling gun inhaken op een passerende boot of auto.
Omdat het toerisme op San Esperito zich nog niet echt heeft ontwikkeld, is het jatten van een vliegtuig of helikopter gemakkelijker dan je zou vermoeden.

VERWACHTING

JUST CAUSE

POSITIEF!
AVALANCHE / EIDOS
1 SPELER
OKTOBER 2006

+ Veel actie.
- Vriend of vijand?
- Origineel is 't allemaal niet.

Op enkele minpuntjes na is mijn verblijf me prima bevallen. Binnenkort moet alles helemaal klaar zijn om de eerste stroom toeristen te ontvangen. Ik hoop San Esperito tegen die tijd nog eens te mogen bezoeken om mijn definitieve oordeel te vellen.



ENCHANTED ARMS

"HET HEEFT WEL IETS VAN POKÉMON MAAR DAN EEN STUK STOERDER."

JEROEN SPEELT 'T TACTISCH

Er staat inmiddels een Xbox 360 in huize Roding maar er wordt nog weinig gebruik van gemaakt. Volgens Jeroen ligt het aan de games; hij mist iets Japans, net zoals men in Japan iets Japans aan de 360 mist. Daarom was onze 'marathon-man' ook zo in zijn sas toen hij het rollenspel Enchanted Arms in z'n postbakje aantrof.

Tsss wat is dat nu? Ik dacht dat ik alles al wel meegemaakt had toen ik Erica Terpstra zag bungeejumpen aan een eigen reethaar.

De Xbox 360 heeft echt een goed rollenspel nodig, al was het alleen maar om in Japan wat meer voet aan de grond te krijgen. De console is in het land van de rijzende zon op dit moment niet echt een succes en dat komt voor een groot deel door de veelal westers georiënteerde games die op de nieuwe Xbox verschijnen. Een typisch Japans rollenspel zou een ruggensteuntje kunnen zijn en eerlijk gezegd snak ik zelf ook wel naar een traditionele RPG van Japanse makelij.



Na een intensief trainingskamp sloeg hij de plank nooit meer mis.

DERTIEN IN EEN DOZIJN

Het verhaal van Enchanted Arms draait om de wat naïeve drop-out Atsuma en zijn bijzondere rechterarm. Al vrij vroeg in het avontuur komen de geheimen van die rechterarm aan het licht en blijkt Atsuma een zeer krachtige krijger te zijn, die de wereld moet behoeden van de ondergang. Inderdaad, het is een typisch dertien in een dozijn verhaal, maar dat maakt niet zo heel erg veel uit als de actie maar goed en vlot verloopt. En dat doet het.

De gevechten zijn, zoals je dat mag verwachten van een Japans getint rollenspel, turn-based. Dat wil zeggen, om de beurt doe je een aantal zetten. In dit geval spelen de gevechten zich af op een speelveld dat is opgedeeld in vlakken. In dit drie bij vier speelveld kun jij een bepaald aantal vlakken bewegen en vervolgens een (gelimiteerde) aanval uitvoeren. Op deze manier verzet je jouw vier spelpersonages en geef je ze opdrachten mee.

Het toffe is, dat ieder personage onderhevig is aan een bepaald element. Zo heeft Atsuma het element vuur en zal dan meer schade aanrichten bij een vijand die onderhevig is aan het water element. Het lijkt op een steen, papier, schaarachtige opzet, maar dat is niet het geval, aangezien water ook meer schade aanricht bij vuur. Een kleine misser op een anderzijds zeer uitdagend battlesysteem.

ENCHANTED ARMS =



LOOK AND FEEL

Bij de versie die ik speelde ontbraken de random battles, die er ongetwijfeld wel in horen. Op bepaalde punten was ik namelijk niet sterk genoeg om de vijanden te verslaan die mij de doorgang versperde. Ik mag dan ook aannemen dat in de uiteindelijke versie de random battles aanwezig zijn.

De komende maand zal ik me nog meer gaan verdiepen in deze game, want hoewel ik mijn twijfels heb over de look and feel van het geheel, sprak het mij als rollenspel enorm aan.

'Don't judge a book by it's cover', zei mijn moeder altijd, of was dat iemand anders... Anyway, volgende maand meer over Enchanted Arms.

MONSTERS VERZAMELEN

In Enchanted Arms kom je gaandeweg je avontuur diverse monsters tegen. Deze staan gewoon maar een beetje te staan op het speelveld. Door met deze wezens gevechten aan te gaan en ze te verslaan kun je ze inzetten tijdens je avontuur. Ze zullen dan steeds krachtiger worden. De tofste monsters moet je overigens echt gaan zoeken.
Het heeft wel iets van Pokémon maar dan een stuk stoerder.



Hij stond er geen moment bij stil dat de geelgebefte ruige rotsspleetlikker met uitsterven werd bedreigd.

VERWACHTING

ENCHANTED ARMS

XBOX 360
FROM SOFTWARE / UBISOFT
1 SPELER
SEPTEMBER 2006

+ Eindelijk een Japans rollenspel voor de xbox 360.
+ Heerlijk tactische gevechten.
- Ziet er niet echt next-gen uit.

VERWACHTING: Echt next-gen oogt en voelt 't allemaal niet. Dat hoeft geen probleem te zijn maar dan moet de review versie me toch op een aantal punten nog aangenaam weten te verrassen.



ELEBITS

JURJEN SMIJT HET SERVIES DOOR DE KEUKEN



„MISSCHIEN DAT MIJN TANTE HIER GELUKKIG VAN WORDT."

De Wii wil nieuwe doelgroepen aanspreken, maar waarmee dan? Jurjen zocht iets waar zijn tante gelukkig van zou kunnen worden, en kwam uit op Elebits.

"Nintendo benadrukt steeds dat de Wii nieuwe doelgroepen moet aanspreken," zeg ik, "maar tot nu toe heb ik voor de Wii nog geen games gezien waar mijn tante gelukkig van zou kunnen worden."
Takashi Tezuka is de algemeen directeur van Nintendo's voornaamste ontwikkelstudio. Door de dikke glazen van zijn bril kijkt hij mij aan en zegt: "Ik ben het met je eens. We zullen met nieuwe franchises moeten komen."
Dan is het stil.
Na een tijdje zegt Tezuka: "Heb je Elebits al gezien?"

KONAMI

Elebits is geen game van Tezuka, het is zelfs geen game van Nintendo. Het is een game van Konami. Des te opmerkelijker dus dat Tezuka juist deze game noemt.
Ik pak de Wii-pointer en druk tegelijk op A en B om het spel te beginnen.

Ik bevind mij in een woonhuis, in de keuken om precies te zijn. De omgeving doet me denken aan Chibi-Robo. In deze keuken zitten gekke kleine poppetjes verstopt, dat zijn de Elebits. Ze doen me aan Pikmin denken.
Chibi-Robo, Pikmin... misschien is het toch niet zo opmerkelijk dat iemand van Nintendo juist deze game van Konami heeft genoemd.

ELEBITS =



GRIJPSTRAAL

Door de pointer te bewegen, verschuif ik de cursor langs de keukenkastjes. Ik wijs naar het deurtje en druk op A. Met een soort laserstraal grijp ik het deurtje vast. Ik trek de pointer naar me toe om het deurtje te openen. In het kastje staan kopjes en borden die ik met de grijpstraal kan pakken. Ik smijt er een paar door de keuken. Achter het servies vind ik drie Elebits. Ik zap die beestjes met de grijpstraal. Mijn wattmeter loopt op: 5 watt voor een 'gewone' blauwe, 30 watt voor een 'verlegen' rode Elebit.
Een hele roedel Elebits zat in de afwasmachine verstopt, als ik de kraan opendraai stromen de Elebits eruit.
In de drie minuten van de demoversie heb ik 950 watts gespaard.

AUTO'S EN HUIZEN

Elebits is een game van Shingo Mukaitouge. Misschien ken je hem van Drum Mania en Guitar Freaks.
Mukaitouge raakte onder de indruk van de kleine, precieze bewegingen die met de Wii-pointer gemaakt kunnen worden, en bouwde de game Elebits rond dat gegeven. In Elebits draait alles om het vastpakken en manipuleren van objecten. Een sleutel oppakken bijvoorbeeld, om deze in een sleutelgat te steken en rond te draaien. Dat soort acties kunnen met de pointer op heel natuurlijke wijze worden uitgevoerd, alsof je je hand in de spelwereld hebt gestoken.
Volgens Mukaitouge zul je alles wat je in de game tegenkomt uiteindelijk kunnen oppakken. Als je genoeg watts hebt verzameld kun je zelfs met auto's en huizen gooien.

DOELGROEP

De demo bood drie minuten aan nogal rommelige gameplay. Leuk om even te doen, maar of er een compleet voelende game op dit principe gebouwd kan worden? Volgens Mukaitouge wel. Ik betwijfel het. Maar misschien ben ik de doelgroep niet. Misschien dat mijn tante hier gelukkig van wordt.

ELEMUSIC?

- Volgens de trailer hebben de Elebits niet alleen elektriciteit naar de mensheid gebracht maar ook nog iets anders.
- Volgens de persberichten kunnen de Elebits zingen.
- Het team achter deze game werkte eerder aan games als Drum Mania en Guitar Freaks.
- Volgens Mukaitouge is nog maar een heel klein deel van het fenomeen Elebits geopenbaard.

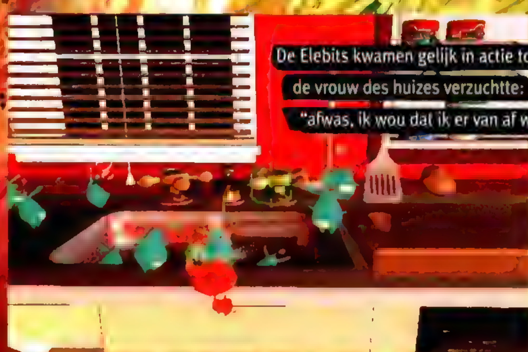
Tel dit alles bij elkaar op, en het zou ons niet verbazen als er op een of andere manier muziek gemaakt kan worden met die wezentjes. Het zou een aardige twist zijn om het verzamelen van Elebits wat meer klank en kleur te geven.




De overeenkomst tussen Elebits en erwtensoep is dat ze voor de tweede keer opgewarmd nog lekkerder smaken.



Om de stabiliteit van auto's te testen werd naast 'De Elandproef' ook wel gebruik gemaakt van de Elebits proef.


De Elebits kwamen gelijk in actie toen de vrouw des huizes verzuchtte: "afwas, ik wou dat ik er van af was".



VERWACHTING

ELEBITS

Wii
KONAMI
1 SPELER
Q4 2006

Het is weer eens wat anders.
Nogal grove vormgeving.
Beetje rommelig spelverloop.
Is dit alles?

Het demootje was aardig als minigame, maar het zoeken naar Elebits lijkt te weinig uitdagend en bijzonder om een totale game te kunnen dragen. Misschien dat een meer complete versie onze twijfels kan wegnemen.


JURJEN

THE LEGEND OF ZELDA:

"DE SPELBELEVING IS HEEL ANDERS DAN DIE VAN VORIGE ZELDA'S."

Na hun avonturen in The Wind Waker kiezen Link en Tetra het ruime sop, maar dan verschijnt een dichte mist en gaat er iets vreselijk mis. Tetra verdwijnt, Link spoelt aan op de kust van een mysterieus eiland, Jurjen wordt wakker.

Zelda: Phantom Hourglass probeert net als The Wind Waker op een tekenfilm te lijken. Maar het blijft vooralsnog bij proberen. De versie van Phantom Hourglass die ik speelde, zag er nog gewoon uit als een videogame. Een videogame die hier en daar nog wel een klodder verf, een poetsbeurt en een likje vernis kon gebruiken.

THE LEGEND OF ZELDA =



VREEMD

Maar heb ik me gestoord aan de fletse kleuren en grofkorrelige obstakels? Nauwelijks. Ik bestuurde Link met de stylus, en dat deed ik met plezier. Ik had de uitleg niet gelezen, maar de meeste acties lagen zozeer voor de hand dat dit ook niet nodig was.

Wil je Link ergens naartoe laten lopen? Dan moet je dit punt aanwijzen met de stylus. Wil je iets oppakken, een deur openen, een schakelaar activeren, met iemand praten wellicht? Dubbel tikken op het ding van je interesse. Een monster aanvallen? Gewoon erop tikken. Verder kun je nog wat strepen en rondjes in beeld trekken om op verschillende manieren met je zwaard te zwaaien, te stoten en te hakken.

Het zijn de acties die je altijd al uitvoerde, maar dit keer bestuurt met de stylus. Het werkt allemaal uitstekend, maar is ook een beetje... anders. Vreemd. Omdat je Link niet direct bestuurt, ontbreekt er wat aan het contact met het hummeltje. Er is wat meer afstand.

AANTEKENINGEN MAKEN

Er is geen game die zo slim en doeltreffend gebruik maakt van de mogelijkheden van de twee schermen van de DS als Phantom Hourglass. Ik wil deze stelling onderbouwen





Tijdens dit level kom je terecht in de geboorteplaats van een VARA presentator. Yep, Kees Driehuis.



Door: **Coen** Toen de TomTom kwam, bleek dat het LinkLink-navigatiesysteem toch niet zo geweldig was.



Door: **Fubar !** Dat heb je met dat warme weer; een van de badgasten wordt door de blauwalg achterna gezeten...



LUIE LINK

Het is een terugkerend grapje in de Zelda-serie: aan het begin van het avontuur ligt Link te slapen, of is hij in ieder geval buiten bewustzijn. Dit keer spoelt Link na het introotje bewusteloos aan op de kust van een onbewoond eiland, net als in Link's Awakening (Game Boy, 1993).

Natuurlijk is dit slaperige begin meer dan een grapje, het is een van de vele kleine psychologische trucjes die in de Zelda-spellen worden gebruikt om de identificatie met de hoofdrolspeler te versterken. Zoals het poppetje Link op commando van de speler uit zijn droomwereld wordt gewekt om het avontuur in zijn wereld te beginnen, zo verlaat de speler op datzelfde moment zijn werkelijke wereld om wakker te worden in de wereld van Link. Link wordt wakker, de speler wordt wakker, de speler is Link. En natuurlijk heet dat poppetje ook geen Link, ook in Phantom Hourglass geef je hem je eigen naam.

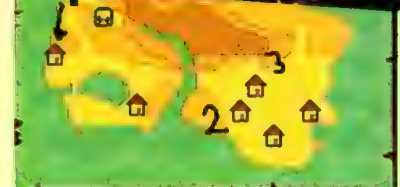
PHANTOM HOURGLASS

JURJEN SPOELT AAN

LINKEN MET JE VRIENDEN!

Er is een aardige spelvariant voor twee spelers aan Phantom Hourglass toegevoegd. Speler één is Link en bestuurt hem met de stylus om schatten naar een veilige plek te brengen, terwijl speler twee streepjes-routes tekent op de plattegrond om drie tot vijf 'wachters' langs deze routes te laten patrouilleren, in een poging Link in te sluiten en aan te houden.
Denk aan Pac-Man, met de tweede speler in controle over alle spoken.







Pas maar op. Gravin Rita die heerst over dit eiland, heeft 't niet zo op vreemdelinken.



In dit level moet Link huisjes melken.

met een paar voorbeelden.
Er staan vijf magische stenen op het eiland waarop je avontuur begint. Als je op zo'n steen tikt, dan zegt zo'n steen bijvoorbeeld dat ie de derde is. De volgende zegt misschien dat ie de eerste is. Deze stenen staan ook op de plattegrond, en het is de bedoeling dat je cijfertjes bij die stenen gaat noteren. Als een steen bijvoorbeeld aan jou heeft verteld dat hij de vijfde is, dat zet je een vijf bij die steen. Later zul je namelijk een deur tegenkomen waarop je een aantal punten moet verbinden met een doorgaande lijn. Je leest je zelfgemaakte aantekeningen op de plattegrond om dit klusje te klaren.
Aantekeningen maken op een plattegrond! Dankzij het tweede scherm altijd de plattegrond met aantekeningen bij de hand! Begrijp je mijn enthousiasme over het gebruik van de twee schermen in deze Zelda? Nog niet? Oké, lees verder.

ONTMASKERD

Om van eiland naar eiland te varen kun je een routelijn door zee trekken op de landkaart. In kerkers kun je (en moet je) veelvuldig aantekeningen maken op de kerkerkaart (met bewegende elementen), terwijl je rechtstreeks in het speelveld lijnen kunt trekken om – bijvoorbeeld – de boemerang exact langs zo'n lijn te laten bewegen. Handig om schakelaars in een bepaalde volgorde te raken, of een vijand achter een muurtje te verrassen.
In sommige situaties zal het spelbeeld over de twee schermen worden uitgerekt, voor een verticaal zicht op de actie. In de demo moest bijvoorbeeld de eindbaas op het bovenste scherm worden geraakt door bommen vanaf het onderste scherm omhoog te laten zweven.
Da's toch prachtig, dat soort dingen? Of begrijp je nóg niets van mijn enthousiasme? Oké, dan heb ik je ontmaskerd. Jij bent J.J.

NIEUWSGIERIG

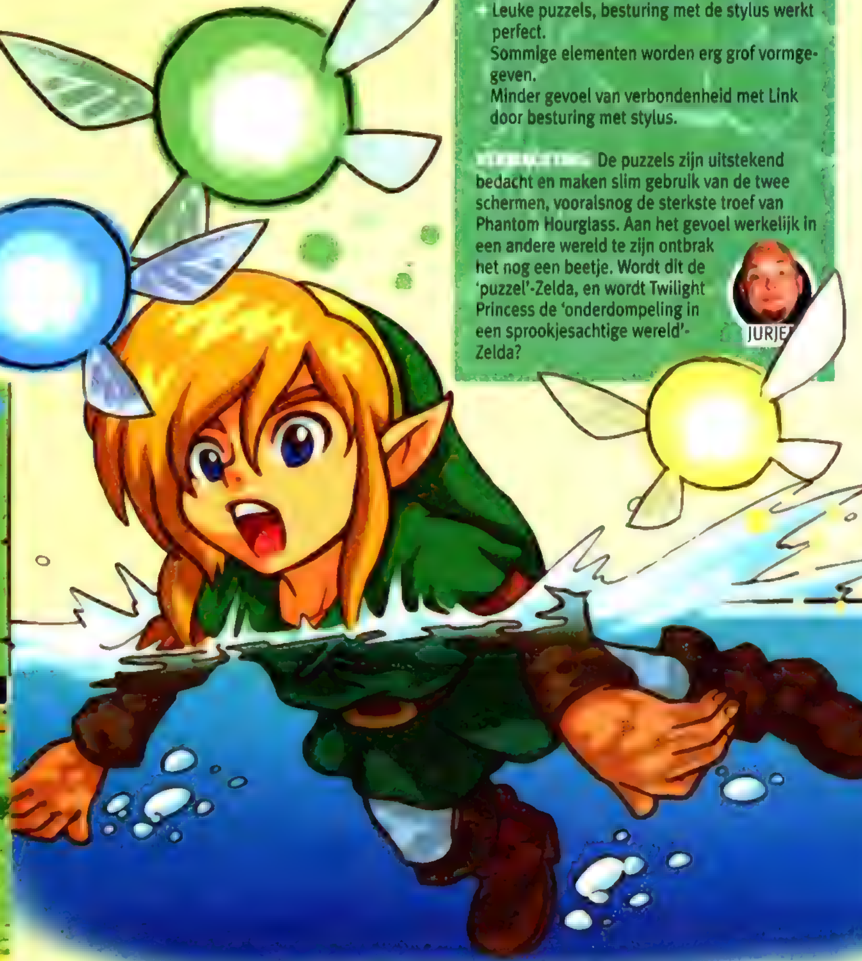
De demo bood slechts toegang tot een paar fragmentjes, maar op basis daarvan durf ik al best wat conclusies te trekken.
Phantom Hourglass zal niet de mooiste of meest sfeervolle Zelda worden, en op een tekenfilm gaat ie al helemaal niet lijken.
De besturing met de stylus werkt perfect maar zorgt voor nèt iets minder betrokkenheid bij Link.
De spelbeleving van Phantom Hourglass is hiermee wel heel anders dan die van vorige (mobiele) Zelda's. Verder is er goed nagedacht over manieren om de twee schermen op werkelijk interessante wijze in het Zelda-universum te betrekken, waardoor de puzzels leuk, nieuw en anders genoeg zijn om de nieuwsgierigheid naar 'wat nog komen gaat' flink aan te wakkeren.
Dat deze game pas in 2007 zal verschijnen is jammer, maar ergens ook wel weer prettig; waarmee zou je moeten beginnen als deze game tegelijk met de Wii en 'die andere Zelda' in de winkel ligt?



Door: NO-ID Maar goed dat Link nu een stoomboot heeft, anders had je mogen styluspeddelen.



Door: meeswindu De bommen waren vroeg rijp dit jaar.



VERWACHTING

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NINTENDO DS
NINTENDO
1 – 2 SPELERS
Q1 2007

- Doordacht en origineel gebruik van de twee schermen.
- Leuke puzzels, besturing met de stylus werkt perfect.
- Sommige elementen worden erg grof vormgegeven.
- Minder gevoel van verbondenheid met Link door besturing met stylus.

VERWACHTING: De puzzels zijn uitstekend bedacht en maken slim gebruik van de twee schermen, vooralsnog de sterkste troef van Phantom Hourglass. Aan het gevoel werkelijk in een andere wereld te zijn ontbrak het nog een beetje. Wordt dit de 'puzzel'-Zelda, en wordt Twilight Princess de 'onderdompeling in een sprookjesachtige wereld'-Zelda?



JURJEN



EA "THE S

Minder titels, meer kwaliteit; dat was de boodschap van EA tijdens hun jaarlijkse "after E3 presentatie" genaamd The Show. Dit zonnige press-event in San Francisco bood een aantal aangename verrassingen, veel bekende gezichten, hete hoogtepunten maar ook een paar fikse teleurstellingen.

Heette dit press-event vorig jaar nog EA's Hot Summer Night, dit jaar doopte EA haar jaarlijks terugkerend festijn kortweg "The Show". Het was echter wel een show waar een aantal 'fuifnummers' ontbraken, maar tegelijkertijd waren er ook een aantal onverwachte 'optredens' die de aanwezigen zeer konden bekoren.

JAN







SUPERMAN RETURNS

Superman games zijn een hele tijd weggeweest en wat mij betreft hadden ze weg mogen blijven. Ik heb sowieso meer en meer een schijthekel gekregen aan die superhelden games. Negen van de tien keer vallen ze tegen, een enkele RPG daargelaten.



Blijkbaar valt er nog steeds geld mee te verdienen maar ik kan me gewoonweg niet voorstellen dat Catwoman en Batman Begins voor grote omzetten binnen EA hebben gezorgd.
Hoe dan ook, EA en Warner proberen het opnieuw met Superman Returns; een game die EA moedig heeft uitgesteld en dus nu eens niet gelijktijdig met de film in de winkels ligt.

MIDDELMAAT

Het spel moet nu rond de release van de DVD in de schappen liggen en die tijd lijkt men ook hard nodig te hebben want het spel stotterde nog aan alle kanten. Zo sloeg de framerate af toe volledig lam en ook de grauwe, ongeïnspireerde stad waar je als Superman doorheen vliegt en het apathisch trage karakter van de beeldvullende levelboss deden mijn wenkbrauwen fronsen.
Leuk is wel dat Superman echt supersterk is; hij kan lantaarnpalen doorknakken, auto's weg smijten alsof het kartonnen doosjes zijn en flinke klappen en ademstoten uitdelen.
Maar de gameplay die ik zag, leek nergens de middelmaat te ontstijgen.

VOOR WIE: gamers die de Spider-Man spellen als de Heilige Graal beschouwen en mensen die dol zijn op mannen met capes in strakke blauwe broeken waarin je het klokkenspel van de held goed kan zien hangen.

WAAROP: PLAYSTATION 2, PSP, XBOX 360, XBOX

HOW"

GERUISLOOS VLIEGEN

Is de wereld klein? Ja, de wereld is klein. Van alle vliegtuigstoelen in de KL605 naar San Francisco, zat achter mij op stoel 12F niemand minder dan de Regional Director Logitech Benelux, Afrika en Midden-Oosten. Toevallig kende ik de goede man nog van een hardwarepresentatie.
Gelukkig voor mij had hij net de Logitech Noise Cancelling Headphones bij zich, een nieuwe gadget die binnenkort op de markt verschijnt. De koptelefoon is uitgerust met de speciale Logitech Silentsound Noise Cancelling technologie die storend achtergrondgeluid van bijvoorbeeld verkeer of een luidruchtige menigte filtert, én dus ook die irritante vliegtuigmotor die je tijdens een filmpje kijken of het luisteren naar je MP3'tjes altijd hoort. De technologie filtert 92% van het achtergrondgeluid tot 22 decibel weg. Ik was zo gelukkig om de koptelefoon te mogen lenen en dat maakte de vlucht er veel aangenamer op.
Op het moment dat je de koptelefoon om je oren plaatst en de reduction knop aanzet, hoor je een zuigend zoomgeluid waarna het doodstil blijft, alsof je in een diepe slaap belandt. Ideaal om lekker onderweg PSP en DS games te spelen, of geconcentreerd op je PC in LAN mee te knallen. Ik reis in ieder geval nooit meer zonder...

LOGITECH NOISE CANCELLING HEADPHONES . PRIJS: € 149,99





GODFATHER & GODFATHER

Twee afwijkende Godfather games speelde ik op de EA Show.
De eerste was de Xbox 360 versie die 30 % meer content bezit en grafisch lijkt op de PC versie. Ik kreeg geen enorm next-gen gevoel bij deze versie maar de game ziet er beduidend beter uit dan op de huidige consoles.
Ook de free roaming maffia gameplay heeft nog steeds zijn charme waarbij er meer onderdelen per voertuigen zijn, naast vier volledig nieuwe missies die niet in de bestaande versies te vinden zijn. Voorts kent de 360 Godfather meer interactieve omgevingen. Anders gezegd, er kan meer kapot waarbij je winkeleigenaren nog verder onder druk kunt zetten door hun winkels volledig te slopen. Vijf nieuwe hits en twintig nieuwe executiemogelijkheden maken de brute gameplay nog bruter. En dan vergeet ik bijna nog de mogelijkheid om maffiosi in te huren die als een soort huurlingen met je mee gaan en vuil werk voor je opknappen. Hetzelfde kun je doen met cops, zolang je ze maar goed betaalt.

PSP

De PSP versie van The Godfather is een volledig andere game. Misschien dat het spel daarom ook voluit The Godfather: Mob Wars heet.
Mob Wars is een turn-based strategy spel dat je met verschillende kaarten speelt. Denk aan Risk en aan Metal Gear Acid en je hebt een beetje een idee waar de game naar toe gaat.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Electronic Arts heeft een tijdje geleden Mythic Entertainment opgekocht en dat was niet voor niets. Ook EA wil zich op de MMORPG markt begeven en met Dark Age of Camelot heeft Mythic haar sporen wel verdiend.

Warhammer ken je natuurlijk wel van die grappige Orcs, Gobelins, Dwergen en Elfen, alleen dan met die typische cynische Engelse humor.

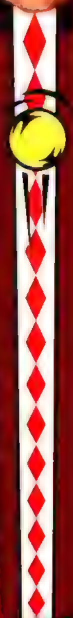
Warhammer Online leek qua interface erg op World of WarCraft en ook de setting zal WoW spelers enorm aanspreken.
De game focust zich op het woordje WAR in de titel. Dat betekent veel Player versus Player en Realm versus Realm gameplay.
Dat wil niet zeggen dat singleplayer gamers niets te doen hebben want ook die worden op hun wenken bediend met ontelbare queesten.
Het uiterlijk van de diverse units is echt heel gaaf gedaan en de Lineage achtige stads- en kasteelveroveringen van vijandelijke rassen met honderden spelers tegelijk, sprak mij enorm aan.

VOOR WIE: Dark Age of Camelot spelers kennen Mythic's reputatie dus die houden deze game scherp in de gaten. Hetzelfde geldt voor WoW spelers, want Warhammer betekent een geduchte concurrent voor Blizzard's vlaggenschip.

WAAROP: PC









HALF-LIFE EPISODE TWO / TEAM FO

En opeens stond ie daar, de veel te dikke baas van Valve. Maar de aandacht voor zijn monsterlijke lichaamsgewicht verdween als sneeuw voor de zon toen hij Half-Life 2 Episode Two aankondigde. Niet alleen voor PC uiteraard, maar ook voor... tromgeroffel de Xbox 360 en de PlayStation 3.



Episode Two zal nieuwe grafische technieken huisvesten waardoor bomen en planten er beter uitzien, en dat komt goed uit want Episode Two speelt zich af buiten City 17, in berg- en bosgebied.
Niet Alyx maar de vriendelijke alien(s) zullen deze keer een meer bepalende rol spelen waarbij ze in bepaalde delen als strijdende sidekick(s) naast je staan en met je mee vechten.
De Combine pakt ook uit met een aantal nieuwe vijanden. Een daarvan is de Hunter, een soort kleine versie van de allesverwoestende Strider. De Hunter is razendsnel, kan rennen en springen en komt feitelijk overal waar jij ook kan komen. Daarnaast heeft de Hunter voortdurend communicatie met de Striders in de omgeving zodat die gevaarlijke reuzen voortdurend weten waar jij je bevindt.

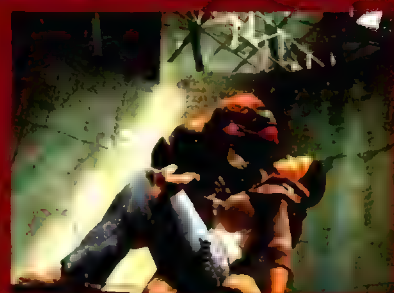


VOERTUIGEN

Deed je in Episode One alles te voet, Episode Two bestrijkt een veel groter gebied en dus duiken de voertuigen weer op. Een van de nieuwe voertuigen zal een afgeragde buggy zijn die gemaakt is door twee oudjes die in het bos wonen. De auto is vervaardigd uit afval en restonderdelen en kent een stevige, puntige bumper om vijanden mee te scheppen. In de wagen is ook plaats voor een bijrijder, dat zal waarschijnlijk Alyx worden die eveneens, zij het in een kleinere rol, weer opduikt.

PORTAL

Daarnaast, en misschien veel leuker, kent de PC versie de hilarische (mini)game Portal die de Portals in Prey doet verbleken. Denk aan de VR missies in Metal Gear Solid en je hebt een beetje een idee wat Portal wil zijn. Puzzelachtige minigames waarbij je met een speciaal wapen, de Aperture Science Handheld Portal Device, portals kunt creëren om zo allerlei raadsels en actie-uitdagingen op te lossen. Denk aan het oversteken van een gapende afgrond die een en dezelfde kamer doormidden deelt.
Schiet (maak) een portal in de muur naast je en schiet een tweede portal in de muur aan de andere kant van de kamer en hoppa: doorgang gecreëerd! Maar het kan ook veel gekker. Zo zag ik een level waarbij je naar beneden valt en je steeds een portal in de grond schiet en zo eindeloos blijft vallen. Zo combineert Valve tal van mogelijkheden met deze nieuwe techniek.
Neem het volgende voorbeeld: er is een ruimte waarin een mitrailleur op statief een gang afschermt door er voortdurend stationair op te schieten. Schiet nu recht boven de mitrailleur een portal en schiet in de vloer een portal. Vervolgens duw je een kist in de portal in de vloer, die vervolgens bovenop de mitrailleur valt.
Muren, vloeren, trappen, plafonds... overal





BATTLEFIELD 2142

Yes! Ik heb eindelijk BF 2142 goed kunnen spelen. Op de E3 waren de paar PC's nagenoeg steeds bezet maar special voor The Show had EA een 16 versus 16 man LAN georganiseerd.

Zestien journalisten speelden tegen zestien Zweden van DICE en oh, oh, oh wat hadden we een plezier.
De game voelt, ademt en speelt als Battlefield en is een toffe aanwinst op het Battlefield universum.
Ik hou het kort want ik kom in een volgend nummer uitgebreid op deze game terug, maar het spelen met de Mechs in een futuristische setting is waanzinnig. Ook de nieuwe Titan mode, die doet denken aan de Assault mode uit Unreal Tournament is fantastisch!
Volgende maand ga ik vooral dieper in op de gameplay, de klassen en de wapens.

VOOR WIE: Alle BF spelers ter wereld verenigt u! Nu maar hopen dat EA en DICE de patches eens een beetje binnenboord kunnen houden.

WAAROP: PC







TRESS 2

kun je portals in schieten om ergens in te duiken en elders weer uit te komen. Hetzelfde geldt voor voorwerpen, vijanden, het omzeilen van dodelijke obstakels (lasers, vuur, kogels) en combinaties van die elementen en je begrijpt dat de mogelijkheden eindeloos zijn.
Valve bewijst maar weer eens haar naam als vernieuwende ontwikkelaar en ik denk dat men nog veel meer trucjes achter de hand heeft voor toekomstige games.

TEAM FORTRESS 2

En dan was er nóg een verrassing: de aankondiging van Team Fortress 2! De game die J.J. en ik zo'n acht jaar geleden op de ECTS hebben gezien, heeft een complete make-over ondergaan. Nog steeds mogen we straks lekker gaan knallen met Spy, Heavy, Scout, Engineer, Sniper, Pyro en de Soldier maar deze keer hanteert Valve een cartoony stijl die heel erg aan Pixar doet denken.
Ik kan nu al niet wachten om deze hilarische shit online te gaan spelen.
Wederom een pluim voor Valve dat voor mij absoluut "The Show" stal!

VOOR WIE: Iedere rechtgeaarde HL 2 fan, alsook die oorwurmen die vonden dat Episode One meer van hetzelfde was. Bovendien iedereen die al eeuwen wacht op Team Fortress 2. Portal lijkt bovendien een game op zich te worden. Waanzinnig!

WAAROP: PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360



TELEURSTELLEND

Het ontbreken van een aantal topgames op deze EA Show was zeker teleurstellend. Zo had ik graag een update gekregen over Crysis (zie screen) en de nieuwe Command & Conquer, maar beide vlaggenschepen schitterden door afwezigheid. Voorts had ik gehoopt om eindelijk Medal of Honor: Airborne in actie te zien maar ook die game bleef vooralsnog een goed bewaard geheim. En waar was Army of Two; de nieuwe veelbelovende co-op shooter van EA die na de E3 zoveel positieve feedback kreeg? Jammer, jammer, jammer.
Aan de andere kant kon ik het ook waarderen dat EA bepaalde geheimen nog even voor zich houdt en zo niet te veel te snel toont.
Het past in de nieuwe weg die EA bewandelt. Zoveel mogelijk games de schappen in duwen, werkte een aantal jaar geleden wellicht, maar nu niet meer. Het gedrag van de gamer verandert en EA is hard op zoek naar nieuwe franchises die naast de bewezen reeksen kunnen bestaan.
In deze lijn past ook de meer hardcore benadering van The White Council, het opnieuw uitvinden van Medal of Honor, het opkopen van Mythic Entertainment en Crytek en een game als Army of Two.



NEED FOR SPEED: CARBON

Alleen de titel en een vingerhoedje informatie was vooraf bekend, maar de nieuwe Need For Speed game zal vooral bij de fans van Underground goed in de smaak vallen. De game speelt zich weer in het donker af en neemt daarmee afscheid van de overdag races van Most Wanted.

Voor sommigen zal het volgende als een opluchting komen: Need For Speed: Carbon kent minder agressieve cops. EA medewerkers gaven toe dat ze de opjagende politiewagens wellicht iets te fanatiek hadden gemaakt in Most Wanted, iets wat ik persoonlijk juist wel lachen vond.
In Carbon zijn de cops wel van de partij maar minder dwingend. De nadruk ligt op het nachtracen zelf, het bizar uitgebreid tunen en de inbreng van ingame teamleden die je naast en op de baan helpen in de strijd om de ondergrondse straatrace koning te worden en de complete stad, blok voor blok, te "veroveren".



TUNE JE GEK

In de stad kun je diverse raceonderdelen uitvoeren in de bekende drie wagenklassen. En ook deze keer speelt uiterlijk en prestatie van je bolides een allesbepalende rol.
Je kunt echter meer dan ooit (en meer dan in welke andere game ooit gemaakt!) je auto helemaal gek tunen. Naast verschillende spoilers, spiegels, bumpers, grids en weet ik veel wat allemaal nog meer, kun je deze keer ook met behulp van een procenten-balkje de hoogte, hoek, dikte en breedte van je onderdelen bepalen.
Zo krijgt iedere speler een daadwerkelijk uniek getunede wagen want er is niemand die een achterspoiler precies op die hoogte, met die dikte, in die hoek in die kleuren en met die coatinglaag op zijn wagen pimpt.



CANYON RACES

Belangrijkste gameplay vernieuwingen zijn de canyon duels en de inbreng van je eigen team.
EA wil Carbon een meer eigen gezicht geven dus sluiten zich verschillende straatracers bij je aan. De een zorgt voor het pimpen van je auto, de ander repareert defecten aan je bak.
Leuker is echter de ingame inbreng waarbij je teamleden via je D-Pad op kan roepen. Deze partners in crime op de weg kunnen voor je scouten (een auto spurt naar voren op zoek naar afsnijdroutes, wegversperringen en cops of valt andere wagens lastig) of als drifter optreden. In dat laatste geval rijd je achter een teammaat totdat er een windvacuüm ontstaat waardoor je een extra snelheidsboost krijgt door hem/haar ineens te passeren.
Zelf kon ik al even stoeien met de canyon duels. De afrekening met levelbosses vindt namelijk niet plaats in de stad maar in de omliggende canyons. Dit zijn extra gevaarlijke races want één te scherpe bocht en je lazert het ravijn in. Deze races zijn behoorlijk grimmig want je kunt ook je tegenstanders misleiden zodat zij zichzelf te pletter racen.
De canyon races voelden behoorlijk spectaculair en zullen uiteindelijk 25 à 30 % van de gameplay beslaan.

GIMMICK?

NFS fans van het eerste uur zullen weer helemaal los gaan op het uitgebreid tunen en de vele raceonderdelen van deze game maar afgezien van het canyon racing, kwam deze game op mij over als een Underground broertje.
Het team element kan de game naar een hoger plan tillen, maar kan ook als een soort powerup systeem slechts een gimmick zijn.
Volgende maand zal J.J. uitgebreid ingaan op de nieuwe Need for Speed en hopelijk kan hij op dit laatste punt wat meer duidelijkheid verschaffen.

VOOR WIE: Tuning freaks, NFS Underground adepten en straatracers.

WAAROP: GameCube, PS 2, PSP, Wii, Xbox 360, Xbox, PC, PS 3





REVIEWS

PSP MEUK

De afgelopen maand scheen het zonnetje uitbundig maar dat had als nadeel dat PSP games niet te spelen waren door het felle licht. En zo was ik genoodzaakt om veel van mijn games voor dit nummer toch maar binnen te checken of, beter, te wachten de zon weg was.
Maar wat 's avonds in de tuin een prettige afsluiting van een heerlijk zonnige dag had moeten worden, werd het zelden. Miami Vice, Gangs of London, World Tour Soccer, Tenchu, Astonishia Story... allemaal schijtgames die ik zo snel mogelijk uit mijn PSP gooide. Gelukkig was er één game die ik wèl met plezier speelde, en Tekken Dark Resurrection heb ik dan ook meer gespeeld dan al die overige games bij elkaar.
Da's één voordeel van al die meuk: goede games komen echt tot hun recht en kunnen stralen.

JEROEN



COVER KIEZEN

We hebben het jaren geleden twee keer geprobeerd, een zogenaamde split-run. Dat houdt in dat je in een deel van het land in de winkels een PU legt met cover A en in andere winkels precies dezelfde PU maar dan met cover B.
We deden 't een keer met Tekken 4, met 50% covers met een stoere gast en 50% met een lekkere chick. Het maakte niets uit, beide alternatieven werden even goed verkocht.
We deden 't een keer met twee verschillende games: de ene helft van de PU-oplage kreeg een voorkant met Super Smash Brothers Melee, de andere helft Star Wars Rogue Squadron... en ook toen verkochten beide versies identiek.
Waarom ik dit schrijf? Omdat er vorige maand op 't allerlaatste moment werd gekozen voor Sam Fisher die uit een vliegtuig springt in plaats van de stoere Sam hieronder. Je begrijpt vast wel welke ik met m'n vliegangst en hoogtevrees eigenlijk mooier vond...

ED









"CAPCOM HEEFT DEZE GAME SPECIAAL VOOR MIJ GEMAAKT, IK WEET HET ZEKER."



MEEST VERSCHRIKKELIJKE GAME

GANGS OF LONDON
Eigenlijk waren alleen de pub (mini)games leuk om te spelen, want verder is dit ongelooflijk bah, bah en nog eens bah!

MEEST VERRASSENDE GAME

B-BOY
Breakdancing, het urban stijltje, hip hop... dat is toch passé? Zo'n game kan heden ten dage toch écht niet meer? Nou, dat kan 't dus wel, en als zelfs Boris dat vindt, moet er toch wel iets bijzonders aan de hand zijn.





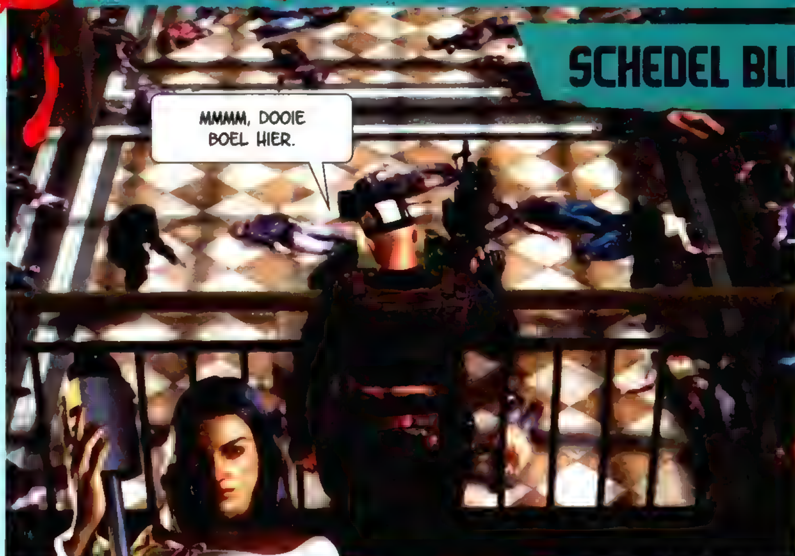
MEEST BLOEDERIGE GAME

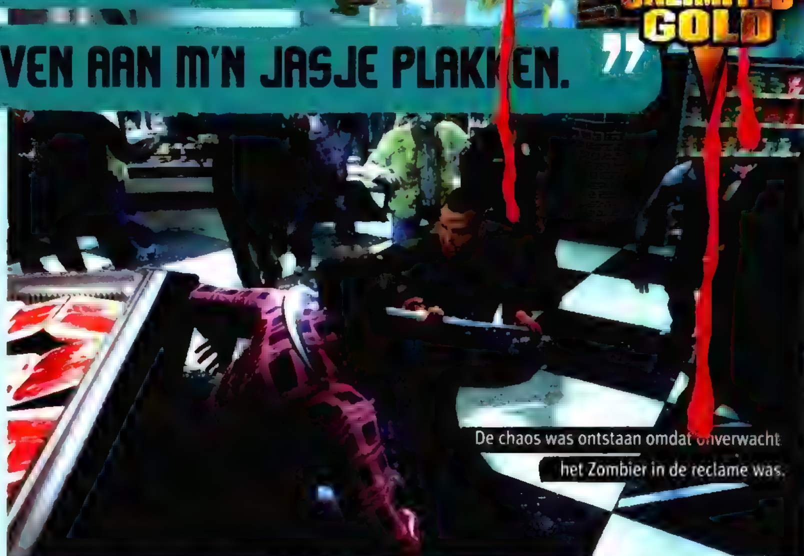
DEAD RISING
Kettingzagen, shotguns en bloempotten? We hebben zo ontzettend veel lol gehad met deze game waarin je zombies op de meest lugubere manieren doodknuppelt of in tweeën hakt. Tegelijkertijd waren we schijtbenauwd als er weer eens honderden van die creeps op ons af waggelden.

DEAD RIS

"DE BLOEDSPETTERS ZITTEN OVERAL EN DE STUKJES SCHEDEL BLIJVEN AAN M'N JASJE PLAKKEN."

POWER UNLIMITED GOLD





De chaos was ontstaan omdat onverwacht het Zombier in de reclame was.

Er klinkt gekreun en gesteun vanuit het testhok, gevolgd door het doffe geluid van een honkbalknuppel die tegen iets aanslaat, een moker die op de grond beukt, een mes dat door vlees klieft en een houten tuinbank die wordt weggesmeten... "Hé? Jeroen, gaat alles wel goed daar?"

Door de speakers klinkt zo'n typisch liftmuziekje; nietszeggend, dienend als achtergrond voor het winkelende publiek. Op het scherm loods ik hoofdpersoon Frank West langs groepen kreunende zombies. Af en toe sta ik stil, pak ik een vuilnisbak en ram ik de hele zombie-bende op hun rottende koppen. Of ik beuk er lustig met een honkbalknuppel op los, net zo lang tot de lichamen zich opstapelen, de bloedspetters werkelijk overal zitten en de stukjes schedel aan Frank zijn leren jasje blijven plakken.
Inderdaad, Dead Rising is smerig, goor en bij tijd en wijlen zelfs onsmakelijk... en tegelijkertijd o zo leuk om te spelen.
Waarom het zo leuk is? Geen flauw idee, misschien omdat het aan gort slaan van honderden zombies een gevoel van onoverwinnelijkheid bij je losmaakt?

EERSTE KEER

De chaos is compleet als de eerste zombies zich door de barricade heen worstelen, zich op een paar ongelukkige mensen storten en langzaam kreunend in de richting van hoofdpersoon Frank zwalken.
In beeld staat slechts één simpele opdracht: bereik de trap. In de praktijk blijkt dat tussen Frank en de trap een paar honderd zombies staan. Hoe daar te komen?
Ik besluit het erop te wagen, pak twee honkbalknuppels, een houten balk en een zakje chips. Al beukend probeer ik de oprukkende zombies van Frank z'n lichaam af te slaan, net zo lang tot de houten balk het begeeft en Frank overschakelt naar de honkbalknuppels.
De lichamen van zombies stapelen zich in rap tempo op maar de stroom ondoden lijkt onuitputtelijk. Voor iedere gedode zombie lijken er twee of drie in de plaats te komen.
Al snel is Frank omringd door een overmacht aan zombies. De honkbalknuppels zijn inmiddels ook kapot en Frank heeft slechts z'n blote vuisten over.
De overtalsituatie dreigt uit de hand te lopen en bij iedere zombieaanval, verdwijnen er gezondheidsblokjes in het niets. Het zakje chips kan er helaas maar eentje doen terugkomen.
Ik besef dat rammen en rossen een onbegonnen zaak is en besluit dan ook het geweld even links te laten liggen. Vervolgens loods Frank soepel langs de grijpgrage armen van de rottende wandelende lijken.

VOOR 'T OPRAPEN

Gelukkig liggen de wapens voor het oprapen. Alles kan als wapen dienen, van kleerhangers tot vuilnisbakken, van CD-hoesjes tot cirkelzagen. Alles wat Frank in zijn handen kan krijgen, verandert in een potentieel moordwapen.
Er zijn genoeg restaurants te vinden waar ik even de energie van Frank kan aanvullen, dit is dus geen survival horror game. Nee dit lijkt wel een stuk erger. Het is alsof je als zwarte mier per ongeluk het nest van je rode soortgenoten in bent gelopen. Je wordt overspoeld en lijkt geen schijn van kans te hebben... tot je die kettingzaag vindt en je je daarmee een weg baant naar een veilige haven, terwijl de lichaamsdelen, bloed en ingewanden je om de oren vliegen.

OVERLEEF DRIE DAGEN

Bovenaan de trap start een filmpje dat de situatie waarin freelance fotograaf Frank West terecht is gekomen duidelijk moet maken. In een notendop is het verhaal van Dead Rising als volgt: overleef drie dagen in het winkelcentrum.



Oooh, hij steelt 'm! Een bankroof!

DEAD RISING =



ROLLENSPEL

Dead Rising heeft een rollenspelelement in zich. Je kunt namelijk ervaringspunten verdienen die Frank in level doen stijgen.
Bij iedere level-up krijgt Frank of wat extra gezondheid, extra ruimte in zijn inventaris, een nieuwe move, of wordt hij sneller of sterker. Punten verdien je op verschillende manieren: door veel zombies uit te moorden of door foto's te nemen van zogenaamde key moments. Maar de meeste punten verdien je door mensen te redden en stukjes verhaal goed af te sluiten. Het toffe is dat wanneer je de game uitgespeeld hebt, je de mogelijkheid krijgt om het spel nogmaals te spelen... en dan met alles wat je verdiend hebt.

HALEN ALS:

- Je games als uitlaatklep voor je agressie ziet,
- Je gewoon op zoek bent naar een verschrikkelijk goed spel.
- Je tegen liters bloed kunt.

ING

JEROEN SLAAT HOOFDEN TOT MOES





TIJDSLIJN

Dead Rising laat zich op verschillende manieren spelen. De game heeft ook verschillende einden, afhankelijk van de manier waarop je de game aan het spelen bent.
De eerste manier is het verhaal volgen. Dead Rising kent, zoals je gelezen hebt, een klok die meeloopt met het spel, en om het verhaal te kunnen volgen dien je op gezette tijden op bepaalde plaatsen te zijn om het verhaal weer op gang te brengen. Kom je te laat, dan is het verhaal niet meer te volgen. Reken er dus maar op dat je heel vaak het horloge van Frank in beeld laat springen.
Een andere manier is om het verhaal gewoon links te laten liggen en alleen op zoek te gaan naar overlevenden. Die kun je dan op jouw beurt weer naar de veilige haven loodsen. Ook hier dien je echter rekening te houden met de tijd, aangezien niet iedere overlevende is voorzien van een eeuwige voorraad gezondheid.



Dat kan natuurlijk heel gemakkelijk, gewoon drie dagen op het dak van het centrum blijven zitten en wachten op de helikopter die je op komt pikken. Die mogelijkheid is er daadwerkelijk, aangezien er een klok "realtime" meeloopt; hij tikt overigens wel een stuk sneller dan het klokje bij je thuis.
Dat zou echter te makkelijk zijn en is alleen bedoeld voor watjes. Ik koos er natuurlijk voor om de confrontatie aan te gaan met die rottende zombies.

3549

Drie dagen heeft Frank in het winkelcentrum doorgebracht en de teller staat op 3549. Dat is het aantal zombies waarvan Frank de koppen heeft ingeslagen en afgerukt, of die hij doormidden heeft gehakt of heeft kapot geschoten.
De slachting heeft Frank overleefd, het verhaal is succesvol afgesloten maar de helikopter die hem op moet komen halen komt niet...Wat nu?
Gewoon nog een keer spelen natuurlijk, maar dan met een Frank die sterker en sneller is. Met een Frank die in een handomdraai iemands nek breekt, die gewoon met z'n blote handen de zombies vermorzelt.
Dead Rising wordt dan bij iedere speelbeurt leuker.

WAPENS

Zo'n beetje alles in het winkelcentrum kun je als wapen inzetten. Ik heb hier een lijstje gemaakt met mijn top vijf.
1: KATANA - Een heel zombielichaam met één slag doormidden klieven.
2: [illegible] - Ram 'm op het hoofd van de zombie en zie hoe er bloed uit zijn kop spuit.
3: [illegible] - Eerst goed staan, het stuk hout naar achteren houden en op het juiste moment uithalen om het hoofd uit elkaar te zien spatten.
4: [illegible] - Mikken en de trekker overhalen is genoeg om de zombie van zijn hoofd te ontdoen.
5: [illegible] - Goed mikken en dan een loeiharde trap tegen de leren knikker geven. Zie de bal tegen de lichamen stuiteren en ze gaan vervolgens allemaal om.




Wat een acteur! Die is rijp voor een carrière in de zombioscoop.

CONCL

DEAD RISING

XBOX 360
CAPCOM / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

Net zolang tot al die 50.000 + zombies dood zijn.

Dead Rising is een geweld(dad)ige game die je als Xbox 360 bezitter gewoon niet mag missen.

90



NINETY NINE

"DE TERM KANONNENVOER IS NOOIT TOEPASSELIJKER GEWEEST."

De eerste tekenen wijzen er op dat er langzamerhand een eind komt aan de zomerse game droogte. En dat is maar goed ook want eerlijk gezegd staat bij menig redacteur de 360 al weer een tijdje stof te verzamelen. Hopelijk kan Ninety Nine Nights verandering brengen aan deze verwaarlozing.

Vergissen is menselijk. Tenminste, dat denk ik zelf graag. En het is een gezegde dus er zal wel een kern van waarheid inzitten. Wat is er namelijk aan de hand? Op de vorige Tokyo Game Show was ik erg onder de indruk van Ninety Nine Nights, ook wel N3 genaamd. Sterker nog, aan de hand van mijn eerste kennismaking koos ik deze titel als mijn favoriet van de gehele beurs, en ook toen ik eerder dit jaar een preview versie speelde, was ik allerminst teleurgesteld. In Japan is de game inmiddels al een tijdje uit met het nodige geroezemoes als gevolg. "Hey man, die game krijgt echt allemaal hele lage scores hè", zei Boris tegen mij. Iets waar wij ons beiden over verbaasden gezien ons initiële enthousiasme. Had ik mij compleet vergist? Had ik me dan zo laten verblinden door deze game dat ik totaal over de minpunten heen heb gekeken?

NINETY NINE NIGHTS =



HALEN ALS:

- Je nooit snapt waarom bepaalde films die jij met veel plezier hebt gekeken volledig worden afgekraakt in de media.
- Je met gemak je verstand op nul kunt zetten en geniet van simpel hersenloos vermaak.
- Je je nooit ergert aan kleinigheden zoals de volledige afwezigheid van enige noemenswaardige A.I.

VALLENDE STEKEN

Sowieso is het belangrijk om in dit geval nog even de gevaren van het previewen aan te kaarten. De basis van een game kan namelijk erg sterk zijn maar de uitvoering kan uiteindelijk toch te veel steken laten vallen. Als je met een preview code te maken hebt, is het belangrijk om te herkennen welke van die steken nog opgepakt kunnen worden en welke niet meer voor de release te repareren zijn. Soms kun je daar (te) gemakkelijk overheen kijken omdat de potentie van een game kan overheersen.
En laat ik dan maar meteen beginnen met het grote struikelblok van N3: de kunstmatige intelligentie. Of beter gezegd, de matige intelligentie. Nee, dat klopt ook niet helemaal. De A.I. van de NPC's komt zelfs op de beste momenten namelijk niet eens in de buurt van matig. Dat klinkt rampzalig, nietwaar? Maar lees gerust verder; er is namelijk evengoed een (kleine) kans dat deze titel bij jou in de smaak valt.



Met Max Combo valt niet te spotten.


Van haar enorme inlegkruis waren slechts de vleugeltjes zichtbaar.

COMBO'S

Qua gameplay is het verhaal snel verteld: ken je Dynasty Warriors dan ken je N3. Je kiest een personage en wordt aan de hand van een simpel verhaal van het ene naar het andere slagveld geleid. Daar treffen jij en jouw troepen een vijandelijke strijdmacht. Je geeft enkele simpele commando's aan je medestanders en ragt met spectaculaire combo's door de vele honderden vijanden heen.

Verder verhoog je het level van jouw personage en leer je nieuwe combo's. Door een meter te vullen kun je voor korte tijd superaanvallen uitvoeren waarmee je binnen enkele seconden honderden vijanden uitschakelt. Dit is zonder enige twijfel het hoogtepunt van de game en blijft zelfs na een



TAG TEAM

Een reden voor mijn hooggespannen verwachtingen was het feit dat Q! Entertainment samen met Phantagram aan N3 heeft gewerkt. Q! Entertainment is natuurlijk bekend van toppers als Meteos en Lumines. Beide geniale games maar misschien ook wel de verklaring voor het grote mankement van N3: de NPC's uit N3 zijn voorzien van een overeenkomstig intellect als de bouwblokken uit Meteos en Lumines.
Phantagram daarentegen heeft al geruime tijd ervaring met het hack and slash genre waarbij je met vele vijanden tegelijk te maken hebt, dankzij hun onbekende maar geslaagde Kingdom Under Fire spelreeks. Kennelijk heeft hun ervaring met dit soort games toch geen positieve invloed gehad op de gedragingen van de vijanden. Waarschijnlijk heeft Phantagram wel een positieve invloed gehad op de overige aspecten van N3. Want ondanks de onervarenheid van Q! Entertainment met actiespellen, zijn de aanvallen en combo's uit N3 spectaculair.



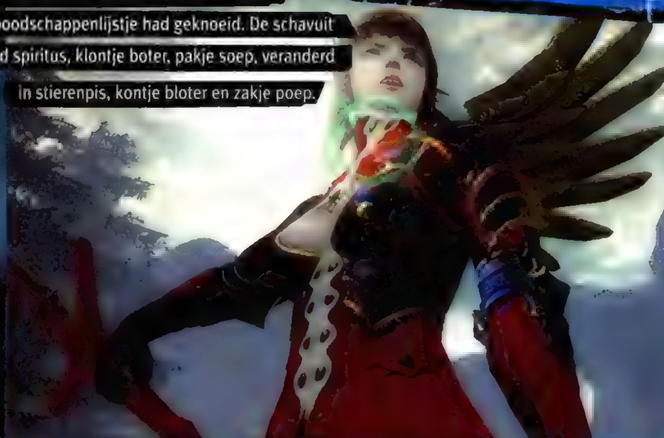
NIGHTS

STEVEN LEIDT EEN HERSENLOOS LEGER

MOOI ÉN LELIJK

Grafisch kent N3 twee gezichten. Ondanks dat de hardware van de 360 ervoor zorgt dat de omgevingen niet volledig van leven zijn ontspeend, komt alles wel erg leeg over.
De character models daarentegen zijn erg mooi en met name de reflecties op de harnassen springen in het oog.
Wel storend is het herkauwen van deze modellen als het op NPC's aankomt. Een leger van 500 goblins bestaat in feite maar uit zo'n drie verschillende modellen en dat draagt niet bij aan de geloofwaardigheid van een spelwereld.





Ze was not amused dat haar zoon in haar boodschappenlijstje had geknoeid. De schavuit had spiritus, klontje boter, pakje soep, veranderd in stierenpis, kontje bloter en zakje poep.



Je kunt 't je nauwelijks voorstellen maar 's avonds staat ze gewoon weer voor haar gezin een lekkere dressing voor de sla te maken.

tijdje spelen uitermate vermakelijk. Het is zelfs zo leuk dat je even dat ene element vergeet waar je een minuut geleden nog over struikelde, de A.I.

LUSTELOOS ZOOITJE

Laat me je uitleggen op welk gebied de A.I. tekort schiet. Je trekt samen met een klein leger ten strijde en staat geregeld tegenover een enorme overmacht aan vijanden. Maar op het moment dat beide legers elkaar ontmoeten, ben jij de bron van alle actie. Jouw troepen staan lusteloos om zich heen te kijken en willen hoogstens een enkele keer een paar stappen nemen of een pijl afschieten (die overigens nooit echt iets raakt).
Dit is voor de balans geen ramp want de vijand is al even doelloos bezig. Van alle honderden vijanden krijgt slechts een drietal slimmeriken het idee jou aan te vallen, en zelfs dat doen ze zonder passie. De term kanonnenvoer is nooit toepasselijker geweest. Zelfs als er nog één vijand over is die jij moet opsporen voordat je toegang krijgt tot het volgende punt op de map, krijgen jouw honderden bondgenoten het niet voor elkaar deze uit te schakelen. Ze staan erbij en kijken ernaar. Je kunt wel hun pijlen volgen om een idee te krijgen waar de laatste vijand zich bevindt maar daar blijft het ook bij.
Het zou uiteraard te chaotisch worden als iedereen volledig losgaat, maar dit is gewoon een kwestie van slechte A.I. Zolang je in beweging blijft is het niet erg storend en oogt de actie spectaculair maar zo gauw je de controller in het heetst van de strijd neerlegt, kom je tot de conclusie dat er eigenlijk maar weinig strijd is, en dat doet de game in mijn ogen toch echt de das om.

BUTTONBASHING

Buttonbashen oftewel het hersenloos op knoppen drukken en kijken naar de indrukwekkende acties die moeiteloos op het scherm verschijnen, kan niet iedereen waarderen.
Maar waar trek je de grens tussen een echte combo en een onbedoelde actie die je door dom geluk uitvoert? Een goede vuistregel is om na een uurtje spelen te tellen hoeveel combo's je hebt onthouden. Ben je bewust bepaalde aanvallen aan het uitvoeren of herken je globaal een aantal combo's maar kun je niet precies vertellen hoe je deze uitvoert?
N3 zit wat dat betreft op de grens, maar als ik moet kiezen krijgt ie van mij de stempel buttonbasher, en dat moet dus wel je ding zijn. Aan het aanbod van combo's ligt het niet, het is echter niet nodig om deze allemaal uit je hoofd te kennen en op het juiste moment in te zetten. Met wild gedruk op de knoppen kom je een heel eind.



CONCLUSIE

NINETY NINE NIGHTS

XBOX 360
Q! ENTERTAINMENT / PHANTAGRAM / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

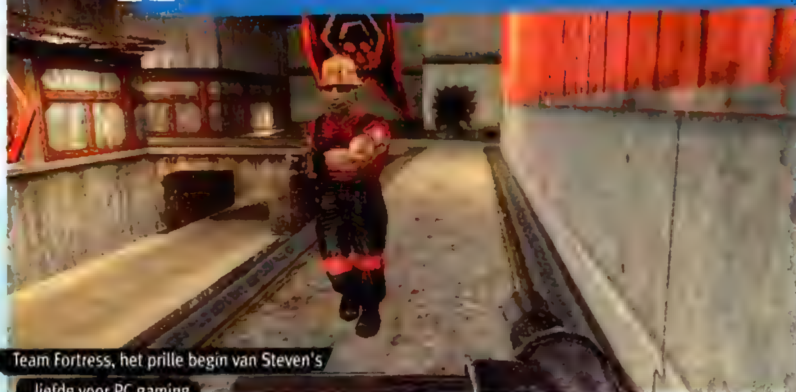
Dankzij de verschillende speelbare personages is er wel de nodige replay value... in theorie. De gameplay blijft echter altijd ongewijzigd en de enige reden dat de game nog niet uit mijn 360 is gevlogen, is omdat ik Dead Rising nog niet binnen heb.

OORDEEL Je kunt N3 het beste zien als een interessante tech demo, die vooral de mogelijkheden laat zien van de 360 om vele vijanden tegelijk op het scherm te toveren zonder slowdown. Het is alleen jammer dat het geen tech demo is van kunstmatige intelligentie want die is schaamteloos afwezig.

59

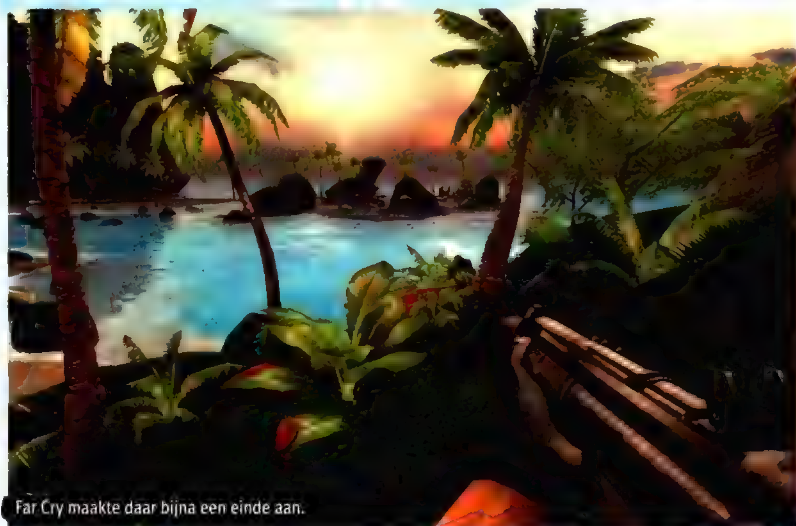


WAT IS ER AAN DE P


Team Fortress, het prille begin van Steven's liefde voor PC gaming.

"PC IS DE CONSOLE VOOR DE DOE-HET-ZELVER."

Trouwe lezers hebben Steven's ontluikende liefde voor de PC als platform voor videogames meegemaakt. En uit de jaarlijkse PU enquête blijkt dat onder onze lezers de PC ook het populairste platform is. Maar wat is er nou precies zo leuk aan PC gaming? Steven tracht dit uit te leggen. STEVEN


Far Cry maakte daar bijna een einde aan.

De discussie tussen console en PC gebruikers over wiens platform de betere is, woedt nog steeds gewoon voort. Als liefhebber van games in het algemeen onttrek ik mij altijd aan deze discussie, aangezien elk systeem zijn voor- en nadelen heeft. Maar als jij tot de groep gamers behoort die niet snapt wat de deal is met PC games moet je vooral doorlezen. Ik zal het proberen uit te leggen.

BARKEEPER

Ik kan me namelijk heel goed voorstellen dat de PC als gameplatform je tegenstaat. Ik heb dezelfde gevoelens gehad. Mijn eerste echte aanraking met een PC game was Team Fortress. Ik werkte 's nachts als barkeeper en op het kantoor stond een PC met een simpele grafische kaart. Al snel hadden een paar collega's ontdekt dat daar Team Fortress op draaide en eindigde iedere dienst met een paar uurtjes Team Fortress (weliswaar ietwat dronken dus er werd weinig geraakt, maar veel gelachen).

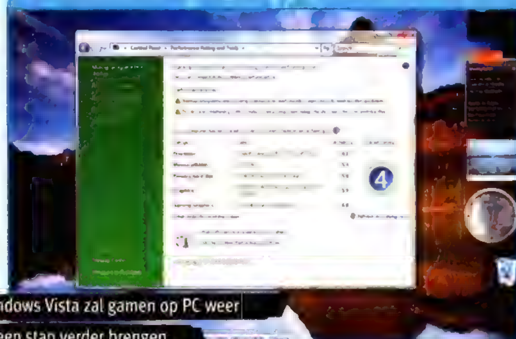
Enkele jaren later had ik zelf thuis een PC staan die in staat was om games te draaien. Iedereen om mij heen was laaiend enthousiast over FarCry dus ook ik waagde een poging.
Ik installeerde de nieuwste drivers en vervolgens de game. Een half uur tot drie kwartier later was ik klaar om het spel op te starten, om vervolgens met een zwart scherm te eindigen. Zo lang voorbereiden en vervolgens niet kunnen spelen, schoot bij mij in het verkeerde keelgat. Ik had geen zin in nog een paar uurtjes troubleshooten. Ik haalde de hele handel van mijn PC af en zette lekker een console aan. Die deed het tenminste.

DOE-HET-ZELVER

Enkele maanden later en een nieuwe grafische kaart verder besloot ik ter gelegenheid van Doom 3 nog een poging te wagen. Deze keer pakte mijn onderneming wel goed uit en de rest is geschiedenis.

OS WAT?

De basis voor alle software die je gaat installeren is uiteraard je OS, oftewel je Operating System. Bijna de gehele PC wereld werkt met Windows, terwijl Mac gebruikers met OSX uit de voeten moeten.


Windows Vista zal gamen op PC weer een stap verder brengen.

Beide systemen worden geregeld van updates voorzien, en binnenkort is Windows weer aan de beurt.
Ik heb mijn enthousiasme voor Windows Vista als gameplatform al eerder geuit. De nieuwe DirectX10, de driver verantwoordelijk voor het grafische gebeuren, zal een grote impact hebben. Maar er zijn alternatieve operating systems.

LINUX

Onder de echte freaks is Linux geen onbekende naam. Dit operating system is open source, wat betekent dat de code vrij is gegeven en dat iedereen in staat is om zijn eigen software of aanpassingen te ontwikkelen. Dit levert natuurlijk leuke en creatieve software op, maar als het op functionaliteit aankomt, redt Linux het niet vergeleken bij Windows.
Veel van de zwaardere 3D applicaties draaien simpelweg niet, zoals enkele 3D animatie programma's en de meeste games. Maar er is onlangs een belangrijke stap gemaakt die Linux weer wat verder helpt, namelijk de ondersteuning van OpenGL. Dit zorgt ervoor dat de grafische kaart gebruikt wordt voor alle visuele effecten in een OS, en de CPU dus wordt ontlast. In het geval van Linux levert dit de software Novell Xgl op, die verscheidene interessante toepassingen met zich meebrengt.
Op het gebied van videoacceleratie en games wordt flinke vooruitgang geboekt, met uitgebreidere ondersteuning voor vele formaten. Ook de presentatie van de desktop mag er zijn. Er zijn verscheidene effecten mogelijk, zoals wiebelende vensters, het automatisch uitlijnen van alle open applicaties, en doorzichtige vensters.

PARADEPAARDJE

Het paradepaardje is echter de mogelijkheid om meerdere desktops op een virtuele kubus te plakken, en deze realtime te kunnen laten draaien. Zo kun je dus een desktop maken voor al je media behoeften, en deze gewoon wegdraaien als je aan het werk moet.
Nu is Linux als volwaardig platform nog te incompleet. De aankomende generatie PC games zul je er bijvoorbeeld niet op kunnen draaien. Linux is vooral interessant omdat het relatief lichte software is vergeleken met Windows. Bovendien is het gratis en open source, dus wie weet waar het in de toekomst nog heen gaat met Linux.

R ZO LEUK C?


Met Doom 3 kwam alles weer goed.

Inmiddels haal ik een soort gek genoegen uit het vinden van een probleem, zowel in de hardware als software. Fora doorlezen, shit opnieuw installeren, en de PC uit elkaar slopen vind ik tegenwoordig zelfs leuk. Een probleem met de PC zie ik net als een uitdagende dungeon in een game. Het is een raadsel dat opgelost moet worden. Je moet deze instelling hebben om niet gefrustreerd te raken van het gebruiken van een PC. Hou dat in je achterhoofd.

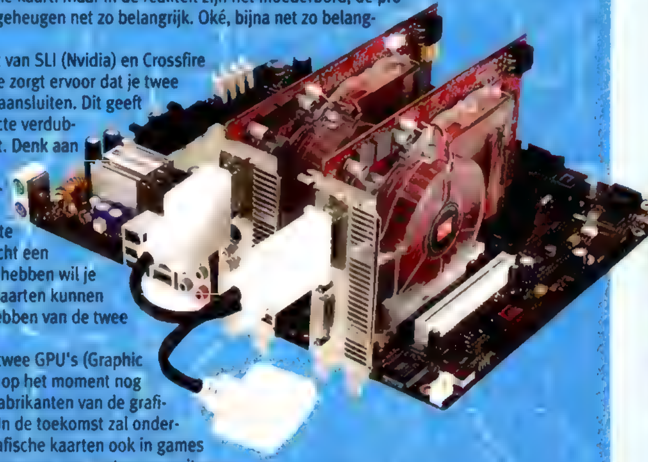
Het is net zoiets als sleutelen aan een auto of motor. Je wilt de best mogelijke prestaties uit de aanwezige onderdelen halen en de enige manier om dat te bewerkstelligen is tweaken en rommelen met de hardware. Ik kan de hele avond bezig zijn met het afstellen van alle onderdelen, om zo de prestaties te verbeteren.
Kortom, de PC is de console voor de doe-het-zelver. Het kost dus wat meer tijd en moeite, maar dan heb je ook wel wat.



De virtuele desktop kubus van Linux.

TWEE IS BETER DAN ÉÉN?

Een belangrijke vraag is natuurlijk wat voor hardware je nodig hebt om een beetje fatsoenlijk te kunnen gamen. Het eerste onderdeel waar mensen aan denken, is uiteraard de grafische kaart. Maar in de realiteit zijn het moederbord, de processor en het interne geheugen net zo belangrijk. Oké, bijna net zo belangrijk.
Zeker gezien de komst van SLI (Nvidia) en Crossfire (ATI). Deze technologie zorgt ervoor dat je twee kaarten op je PC kunt aansluiten. Dit geeft je echter niet een directe verdubbeling van rekenkracht. Denk aan een verbetering variërend van 25 tot 75 procent. Doe je dit echter met twee van de snelste kaarten dan moet je echt een bizar snelle processor hebben wil je genoeg data naar de kaarten kunnen voeren om profijt te hebben van de twee grafische kaarten.
De functionaliteit van twee GPU's (Graphic Processing Unit) komt op het moment nog van de drivers die de fabrikanten van de grafische kaarten leveren. In de toekomst zal ondersteuning voor twee grafische kaarten ook in games zelf worden verwerkt voor een nog grotere vooruitgang.



PROBLEMEN

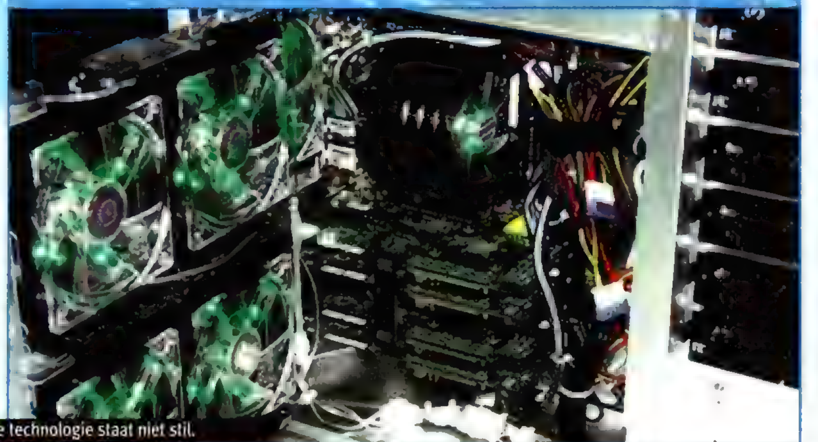
De nieuwste drivers doen hun werk maar toch zijn er games die problemen geven. Zo heb ik sporadisch een bug met Counter-Strike en moet ik zelfs één kaart deactiveren om World of WarCraft netjes te draaien.
De nieuwste technologie van Nvidia die vier kaarten op elkaar aansluit staat helemaal nog in zijn kinderschoenen en zal zeker nog enkele maanden nodig hebben voordat de huidige problemen zijn opgelost (als het niet langer is). Als je overigens niet op extreem hoge resoluties speelt dan heb je aan één goede kaart genoeg.

SLI en Crossfire zorgen ervoor dat je twee grafische kaarten op je PC kunt aansluiten.



VERDUBBELING

Op het gebied van de processor is al geruime tijd een verdubbeling van kracht ingevoerd, met de verscheidene dual core CPU's van zowel Intel en AMD. Voor games is dit tot op heden nog niet echt interessant maar ook daar begint verandering in te komen. Zeker vanaf het moment dat een dual core CPU niet meer afhankelijk is van software om in staat te zijn gebruik te maken van twee cores, maar in feite als één core communiceert en toch de rekenkracht van twee CPU's in huis heeft.
Lange tijd had AMD de betere processors in huis maar de nieuwste dual core CPU van Intel heeft de wereld wel wakker geschud. Dit heeft er weer voor gezorgd dat AMD de prijzen van hun processors drastisch heeft verlaagd waardoor dual core processors nu even betaalbaar zijn als gewone processors. Concurrentie is altijd nog de beste vriend van de consument.
Net zoals met de grafische kaarten zijn er inmiddels ook alweer CPU's met vier cores die later dit jaar moeten verschijnen. En volgens analysten werken we over enkele jaren al met acht tot tien cores. Ja, de technologie staat nooit stil.


De technologie staat niet stil.

DUNGEON SIEGE II BROKEN WORLD

JAN MAAKT ZIJN AVONTUUR AF

"TIJDENS DE BATTLES SPUIT HET BLOED OVER JE BEELDSCHERM, SOMS TOT HET NIVEAU ZOMBIE-SLASHER B-FILM AAN TOE."

Dungeon Siege II speelde Jan met veel plezier uit… om erachter te komen dat het spel eindigde met een cliffhanger. Met Broken World kan hij zijn karwei eindelijk afmaken.

Het originele Dungeon Siege II was een leuke RPG alleen met een beetje flauw eind. Na ruim veertig uur lopen hakken en slaan, bleek de bad guy slechts een spil in een groter geheel.
Het verslaan van warlord Vardis in de originele game zorgde voor een gigantische ravage die het ooit zo mooie land in een behoorlijke puinhoop achterliet. Bestaande monsters en gebieden zijn hierdoor 'twisted' en sinister omgevormd.
In de add-on Broken World is het aan jou om te kijken of je alles weer terug naar het oude kunt brengen. Maar daar dien je wel eerst een stuk of duizend beesten voor in mootjes hakken.

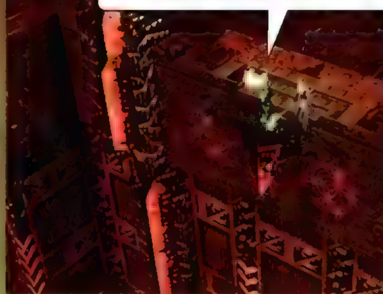


ZOMBIE B-FILM

[illegible] knokt die een hoger level kennen, zijn de gevechten ook een stuk pittiger. Je personage is zelf eveneens vanaf de start behoorlijk goed uitgerust; dat maakt de battles bruut, intens, bloederig en soms behoorlijk onoverzichtelijk. Daarbij spuit het bloed lekker over je beeldscherm, soms tot het niveau zombie-slasher B-film aan toe.
Interessant zijn de levelbosses die meer zijn dan een grote versie van de kleinere minions die je reeds aan je zwaard reeg. Levelboss gevechten zijn uitdagender omdat de baddies in kwestie verschillende patronen hanteren. De ene maakt combinaties van aanvallen en verdedigen, de andere bestookt je met legers handlangers en weer een ander wisselt ranged combat met close combat af. Dergelijke gevechten hebben hierdoor aan diepgang gewonnen en dat kan ik alleen maar toejuichen.

AANGENAAM VOER

Leukste van deze add-on zijn de twee nieuwe classes waardoor je opvallende combinaties krijgt. De Fist of Stone klasse is een combi tussen een vechtersbaas en een spellcaster met natuur spreuken. The Blood Assassin komt wat mij betreft beter uit de verf als een deels magisch, deels ranged personage.
Overigens kun je al spelende punten van je [illegible] herindelen als je niet tevreden bent met een bepaalde vaardigheid. Het voelt een beetje als cheaten, maar je kunt zo handig je [illegible] aanpassen als blijkt dat je je toch niet helemaal happy voelt met het alter ego die je aan het creëren bent.
[illegible] wereldschokkends die Broken [illegible] aangenaam voer voor [illegible]



HALEN ALS:

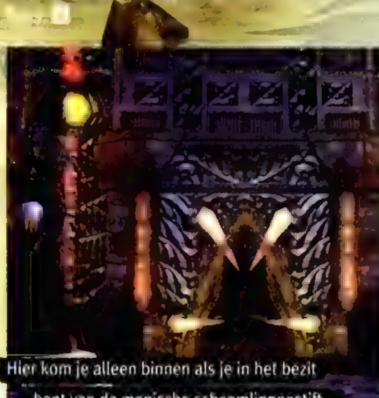
- Je Titan Quest alweer uit hebt gespeeld.
- Je PC Oblivion grafisch niet trekt.
- Je Dungeon Siege 2 reeds met veel plezier uit hebt gespeeld, maar dat spreekt natuurlijk voor zich.



RPG THUISBASIS

2K Games ontpopt zich meer en meer als thuisbasis voor RPG's. Sacred (zie screen) was het eerste hack & slash rollenspel die het label uitbracht en een vervolg is in de maak. Oblivion was natuurlijk de grote klapper van dit jaar, nu is daar alweer Broken World en Dungeon Siege op PSP moet ook nog verschijnen. Begin 2007 is het de beurt aan het originele, sfeervolle BioShock dat eveneens behoorlijk wat rollenspelelementen bevat in de traditie van System Shock.




Hier kom je alleen binnen als je in het bezit bent van de magische schaamlippenstift.

OP ZICHZELFSTAAND

[illegible] kundig' in Broken World duiken en een premade personage kiezen.


Nee, ze hadden dat pak niet meer in mijn maat, en wat dan nog.

CONCLUSIE

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

PC
GAS POWERED GAMES / 2K GAMES
1- 4 SPELERS
OUT NOW

Voor je het weet staan er een ruime 12 uur kerkers doorploegen op je RPG teller. En dat voor nog geen 20 euro!

Als op zichzelfstaande add-on met sinister tintje biedt Broken World behoorlijk wat RPG plezier. Een midprice prijskaartje en flink wat speeluren geven de DS fans precies wat ze willen.

78


JAN

TEST DRIVE

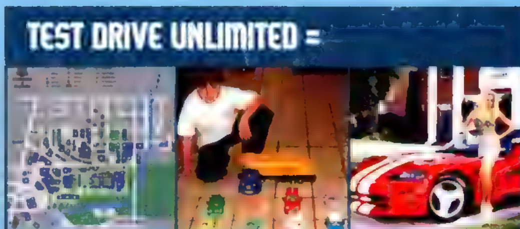
„ PORNO VOOR AUTOFREAKS. "

Ooit was Test Drive een serie waar de racefanaat wakker van lag. Maar een paar fuck-ups en de magie was weg. Atari probeert het nu opnieuw met Test Drive Unlimited.

Mijn verwachtingen waren niet echt hoog gespannen toen ik de opdracht kreeg om Test Drive Unlimited te reviewen. Steven had me verteld dat de game "best een aardige indruk maakte" tijdens een Atari presentatie en ook op internet kwam ik regelmatig het predikaat "kan leuk worden" tegen.

Tja, naar Zandvoort gaan als het heet is, kan ook leuk uitpakken. Maar voor hetzelfde geld sta je een uur opeengepakt in een trein vol zwetende mensen, kun je daarna ternauwernood een vierkante meter strand claimen om vervolgens de hele dag tegen de harige bilspleet van een zestigjarige zeug met string aan te kijken...

TEST DRIVE UNLIMITED =

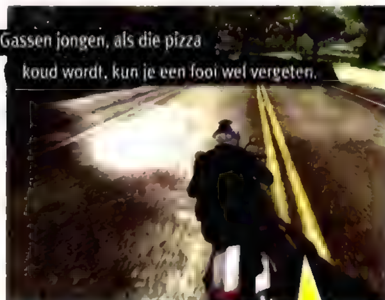


ONLINE

Atari heeft er gelukkig geen gewone racer van gemaakt met next-gen graphics. Want op die manier winnen ze het nooit van Project Gotham Racing, Forza of een Need for Speed. Nee, Test Drive Unlimited is een MOOR. Wat staat voor Massively Open Online Racing game. Dat woordje 'online' moet je goed op je in laten werken want als je niks hebt met online racen, dan weet ik niet of deze game je ondanks zijn singeplayer echt gaat bevallen. Wie weet kun je dan beter wachten op de nieuwe Need for Speed: Carbon of de nieuwe Forza 2 die naar het zich laat aanzien, meer traditioneel racewerk zullen bevatten.

TDU kent het sandbox-principe van GTA. En dus zie je jezelf in je bolide terug op het Hawaiiaanse eiland Ohau. Een tropisch eiland dat door de mannen van developer Eden compleet in kaart is gebracht en helemaal voor je open staat. Oftewel, als je er heel gelukkig van wordt, kun je 48 uur lang rondjes over de 1000 kilometer asfalt op het eiland rijden.

Eden heeft op grafisch gebied knap werk geleverd. Hoewel je wat pop-up ziet, komt het eiland qua bebouwing en vegetatie prima tot leven. Mooie straten, glimmend asfalt, volop bossages, veel afwisseling in het landschap en de wegen, en soms leuke kleine details, zoals een vliegtuig dat ineens over je heen dendert. Een digitaal VVV-gidsje voor Hawaii dus.


Gassen jongen, als die pizza koud wordt, kun je een fooi wel vergeten.

NEP

Dat ik desondanks nog geen ticket heb gekocht, komt door het nogal lege straatbeeld. Er lopen geen mensen rond en het aantal tegenliggers houdt niet bepaald over. In multiplay wordt dat minpunt dan wel opgelost met de aanwezigheid van de gamers zelf, maar van een next-gen game mag je meer verwachten.

Ennuuh, geen mensen op straat en dan, als je een lifter moet oppikken (een van de missies) opeens wel een chicka op de stoep, dat is gewoon nep.



ACHIEVEMENTS

TDU draait om het afwerken van allerhande kriskras over het eiland verspreide opdrachten (races, tijdrit, pakjes ophalen, geflitst worden, lifters oppikken, etc). Hoe beter je bent, des te meer geld en achievements (50 stuks) je losmaakt.

Achievements waarmee je jouw ego kunt bevredigen en geld waarmee je een dikkere bak kunt kopen (alle topmerken zitten erin, van Mercedes tot Ferrari, van Ford tot Porsche en van Pontiac tot Audi), betere gear voor je wagen kan aanschaffen en mooiere kleding kunt bezitten. Alles met het doel een uniek persoon op Xbox Live te zijn.

HALEN ALS:

- Je een natte slip krijgt als je een Lamborghini ziet.
- Je wilt weten welke auto's je nooit zult kunnen kopen.
- Je heel veel tijd hebt.

NIET LEKKER

Er dringen zich nu twee vragen op: kan ik die 'upgrades' makkelijk bereiken en is het wel leuk om voor die upgrades te gaan? Het antwoord op de eerste vraag is: je kunt ze scoren maar het zal niet makkelijk zijn.

TDU is in het begin erg simpel en laat je dus al snel in een strakke wagen plaatsnemen, maar vanaf amateur moet je flink aan de bak.



TEST DRIVE UNLIMITED — **ONLINE TOP**

Het zonovergoten eiland Ohau wordt overstroomd met racefreaks die elkaar dag en nacht uitdagen tot allerhande challenges.
Gevolg is overvolle wegen waar als een gek geraced wordt. Races die netjes ingedeeld worden naar de power van de wagens opdat alles eerlijk verloopt.
Goed is ook te zien dat de racers zich aan de regels houden, zonder dat daar al te veel politie voor nodig is.
TDU ontwikkelt zich al snel tot een van de meest populaire racegames op Xbox Live en er wordt online flink gehandeld in wagens en gear. Een paar gasten weten de allerduurste Lamborghini te bemachtigen en zijn de man.

TEST DRIVE UNLIMITED — **ONLINE FLOP**

Ondanks het feit dat developer Eden Studios er alles aan doet om de wegen schoon te houden, wemelt het in TDU van de wegpiraten en brokkenpiloten. Blijkbaar vindt een groot deel van de racers het leuk om voortdurend tegen de richting in te rijden. Met name bezitters van dure auto's zijn vogelvrij verklaard door deze miezerige types.
Na een paar maanden wordt TDU door de serieuze community als 'onspeelbaar' beschouwd en sterft het ambitieuze project een langzame dood.

UNLIMITED

J.J. SCHEURT MET GEILE BOLIDES


Oooh neee, weer zo'n plaatje dat ik al tig keer in andere racegames heb gezien. Ik kan 't niet meer aan! Of ligt 't aan mij, en ben ik gewoon rijp voor een burnout?

steeds weer over te doen. Net zoals het grinden in WoW; duurt langer maar het resultaat (een bak met cash) is hetzelfde.

FREAK

Het antwoord op de tweede vraag (wil je voor die 'upgrades' gaan) is een volmondig ja. Maar ik ben dan ook een autofreak. Ik kick op glimmende bolides die ik in het echt niet kan kopen. Heb je dat niet, dan ontstaat er zeker in de singleplay mode een probleem. Want behalve de kick van het verzamelen van nieuwe auto's, valt er weinig te beleven. De straten zijn leeg, er is geen verhaallijn, de races zijn niet echt spectaculair en te makkelijk door gebrek aan tegenliggers.

Online ligt dat wat anders, aangezien jullie dan zelf de straten vullen en de problemen van de soms matige A.I. wegvallen (de agenten die je moeten tegenhouden zijn oliedom). En van die betere online mode zal de game het ook grotendeels moeten hebben.

Top is 't echter niet, want door de niet optimale besturing kan je nauwelijks op de limiet rijden, waardoor wedstrijden mogelijk met geluk beslist gaan worden. Daarnaast is het de vraag of je het leuk vindt om 15 strandhuizen te kunnen kopen, waar je jouw 56 wagens in kan stallen. Ik wel...

En helaas niet alleen omdat de CPU's zo goed zijn, want dat valt wel mee.

Nee, het is de besturing die soms niet lekker in de hand ligt. Sommige wagens driften wel erg snel en onrealistisch weg. Vooral als je 100+ rijdt, heb je het gevoel dat de wagen zo uit je vingers kan glippen en dat is killing in de vaak meerdere minuten lange races.

Dat ik de game daarop niet keihard afreken, komt omdat je met oefenen en door een bij je rijstijl passende wagen te vinden (alle wagens rijden anders) een heel eind kunt komen. Bovendien kun je ook geld verdienen door makkelijkere wedstrijden

MOCHT JE HET NOG NIET WETEN: ER STAAT EEN DEMO VAN TEST DRIVE UNLIMITED OP MARKETPLACE (XBOX LIVE). FOR FREE!




Toch heb ik liever een rond stuur dan zeven klokjes inclusief een hartslagmeter.

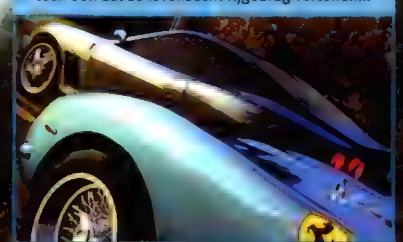
Je mag je dan wel een hele vent voelen met je stoere auto, maar ook jij krijgt gewoon de schijterij als je bij Lisa's Diner gegeten hebt.




GEILE SHIT

We hebben in de PU al vaak geroepen dat de wagens er zo levensecht uitzien. Volgens mij al in de tijd van de PSX. Wat achteraf beschouwd natuurlijk volkomen van de pot gerukt is. Echter, next-gen begint nu bijkans porno voor autofreaks te produceren. De wagens die TDU bevolken zijn echt met afstand de mooiste die ik ooit gezien heb. Ze glimmen, zijn in proportie, kloppen tot en met het dashboard en geven je daadwerkelijk het gevoel dat ze zo vanuit de game de straat op zouden kunnen.

Wat dat betreft is het wel pijnlijk dat de besturing geen gelijke tred houdt. Niet dat ik wat tegen arcade racen heb, maar als je zo diep gaat met het vormgeven van die wagens, dan wil je toch ook dat ze levensecht rijgedrag vertonen...



CONCLUSIE

TEST DRIVE UNLIMITED

PLAYSTATION 2
EDEN SOFTWARE / ATARI
1-2 SPELERS + ONLINE
OUT NOW

Een stuk of tien keer Ohau rond.

OORDEEL: Het zullen autofreaks zijn die more van deze MOOR willen. Verzameldrift is namelijk een absolute voorwaarde om deze game leuk te blijven vinden, aangezien het racewerk zelf iets te oppervlakkig is.

80



Western games moeten harder knokken voor hun bestaansrecht dan welk ander type shooter ook. Jan schiet echter graag met scherp en speldde speciaal voor deze game zijn sheriffster (voor 1 euro uit de trekautomaat gehaald) op.

IK HEB ALTIJD AL GEZEGD; EEN KOETS BESTUREN EN MOBIEL BELLEN GAAT NIET SAMEN.

UGH. VERSTOPPEN ACHTER GRASSPRIET NIET SLIM VAN MOEDIGE BUFFEL.

CALL OF JUAREZ

"MEESPELEN IN EEN VIEZE, GROFFE, KEIHARDE WESTERN FILM."

WESTERN FILMS DIE JE GEZIEN MOET HEBBEN

1. ONCE UPON A TIME IN THE WEST
Mysterieus, broeierig, indrukwekkend en meeslepend. Misschien wel de beste Western ooit. Ook erg belangrijk: de dreigende, onheilspellende muziek van Ennio Morricone.



● Favoriete quote: "How can you trust a man who wears both a belt and suspenders? The man can't even trust his own pants."

2. [illegible]
Clint Eastwood's anti Western waar het gun slinging genre ontdaan wordt van de traditionele zwart-wit voorstelling en gedroomde heldhaftigheid. De dialogen tussen wannabee revolverheld en de boef-met-pensioen Eastwood zijn briljant.



● Favoriete quote: "Hell of a thing, killin' a man. Take away all he's got and all he's ever gonna have."

3. THE GOOD, THE BAD & THE UGLY
Messcherp verhaal, heerlijke archetypes en Clint Eastwood in topvorm.



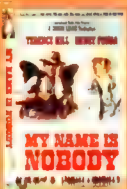
● Favoriete quote: " You see, in this world there's two kinds of people, my friend: those with loaded guns and those who dig. You dig."

4. THE MAGNIFICENT SEVEN
Volgens velen de beste Western film ooit gemaakt, geïnspireerd op -en deels een Amerikaanse remake van- de martial arts klassieker Seven Samurai



● Favoriete quote: "We deal in lead, my friend."

5. MY NAME IS NOBODY
Een Western met spanning, humor, fantastische muziek en bizarre shootouts. Terence Hill speelt de rol van z'n leven. Kun je 'm ooit nog ergens huren, aarzel niet!



● Favoriete quote: "When you're up to your nose in shit, keep your mouth shut."

Call of Juarez (CoJ) is anders dan andere shooters. Het is om te beginnen geen WO II shooter en - hoe leuk ik dat genre ook vind - dat is alvast een pre. Ik hoef namelijk even geen bunker verovering of Normandische strandbestorming meer na te spelen.
Daarnaast heeft CoJ een leuke en vernuftige verhaallijn. Zo speel je met twee personages: Billy, een jonge knaap op de vlucht, en Ray, een priester die sneller tien vijanden omlegt dan dat hij het Onze Vader opzegt.
Je voelt je heel wat meer betrokken bij dit tweetal dan bijvoorbeeld bij de naamloze soldaten uit Call of Duty. Billy wordt er namelijk van verdacht zijn moeder en stiefvader te hebben omgebracht, en de priester is de man die het op zich heeft genomen de jongen op te jagen en te laten boeten voor zijn misdaden.
Dat geeft de gameplay een soort twisted schizofreen tintje mee dat ik erg kon waarderen.

ZWEEPJE SLAAN

Het spelen met de twee hoofdpersonen verschilt behoorlijk. Zo heb je als Billy een zweep waarmee je bijvoorbeeld door een open raam kunt klimmen of pistolen uit handen van vijanden kunt slaan, terwijl je als priester Ray met diverse guns alles en iedereen overhoop knalt en pas daarna vragen gaat stellen.
Lijkt raar voor een instrument van God maar Ray was vroeger een zeer gewelddadige crimineel alvorens hij Het Licht zag. Speciaal voor deze game grijpt hij (de speler dus) weer terug naar zijn oude gewoontes.
Het zweepje slaan van Billy vraagt enige gewenning maar als je het onder de knie hebt, kun je met één ferme klap iemand uitschakelen.

HEADSHOT!

De A.I. in CoJ is niet de meest slimme, maar dat wordt volledig gecompenseerd door de voice-acting die de karakters flink wat levendigheid meegeven en lekker knauwend door de speakers klinken.
Ook diverse levelbosses houden je op het puntje van je stoel waarbij je niet eerst onrealistisch iemand veertig kogels in zijn bast hoeft te pompen alvorens hij het loodje legt. Nee, een goed gericht headshot van jouw kant en je tegenstander zakt in elkaar, en zo hoort het natuurlijk ook.
In hectische situaties kun je ook nog profiteren van Bullet Time en je hebt soms twee guns die je afzonderlijk leeg mag knallen.

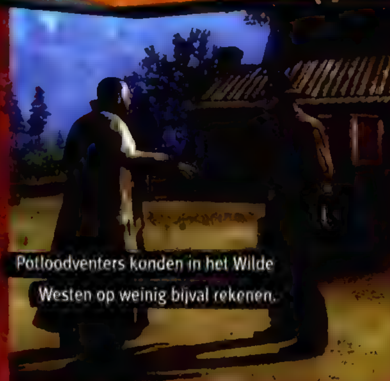
CALL OF JUAREZ =





Toch verloor hij de meeste duels, omdat het neerzetten van het statief 'm vaak net te veel tijd kostte.

JAN SPLITST ZIJN PERSOONLIJKHEID



Potloodventers konden in het Wilde Westen op weinig bijval rekenen.

Het is al eerder gedaan maar hier werkt 't prima.

EEN AVONTUUR

Het grootste pluspunt van CoJ is dat ik soms meer het idee had een adventure te spelen. De game biedt veel meer dan het binnenstappen van een ruimte en daar honderd man neerschieten om dat vervolgens nog honderd keer te doen. Alle Quakes, CoD's en Unreals in de wereld zijn wat dat betreft toch een soort van herhalingsoefeningen.
In CoJ moet je huifkarren in de fik steken, naar binnen klimmen bij de hoeren, paardrijden en over ravijnen springen, paardrijden en schieten tegelijk (de besturing is simpel maar werkt), er zijn stealth onderdelen, minigames en er wordt de tijd genomen om het verhaal te vertellen. Uiteindelijk valt er meer dan genoeg te knallen, schietgrage PU-lezers wees niet bevreesd, maar Techland heeft in Call of Juarez veel meer verhaal, body en afwisseling gestopt dan je van de meeste shooters gewend bent.

PAARDENKRACHTEN

Naast afwisselend, vermakelijk en spannend is CoJ ook behoorlijk grof. Grof in taalgebruik en grof in thema's. Je hebt echt het gevoel een vieze, smerige harde Western film te kij-

HALEN ALS:

- Je wel een beetje klaar bent met die WO II shooters.
- Red Dead Revolver en GUN het net niet voor je deden.
- Je een beest van een PC hebt.

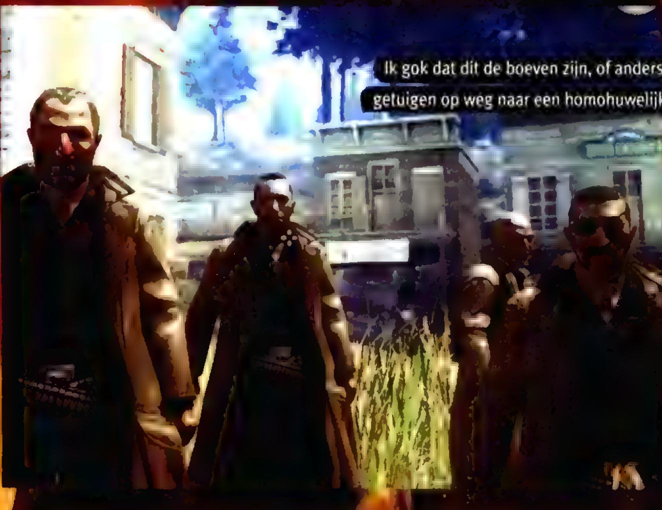

Sinds de mislukte bortsvergroting bij z'n vrouw, moesten alle roodborstjes dood.

TOP 3 JAN'S FAVORIETE WESTERN SHOOTERS

[illegible] LucasArts' miskende Wild West shooter is inmiddels natuurlijk volledig achterhaald maar was voor die tijd behoorlijk baanbrekend.
[illegible] Een heel tof adventure van Sierra uit 1988 in de traditie van de vroegere Kings Quest en Police Quest games. Volgens mij de eerste game met een vertakkende verhaallijn; het spel kende drie verschillende routes en dito einden.
[illegible] Een game waar ik niks van had verwacht en misschien daarom juist wel zo aardig vond. Vampieren in het Wilde Westen, zo campy dat het weer leuk werd (zie screen).



ken, alleen deze keer speel je zelf mee. CoJ is voorts ook erg mooi maar vraagt wel behoorlijk wat paardenkrachten. Gebruikmakend van Shader Model 3 zijn de open gebieden behoorlijk indrukwekkend, alsook de bomen en struiken. Met een top PC krijg je een prachtig schouwspel voorgeschoteld dat je helemaal opzuigt. Alleen de personages hebben soms een beetje last van te veel glimmende voorhoofden. Net zoals de sneeuw in Perfect Dark Zero en de voetballers op de Xbox 360 in FIFA 06 ook zo raar glommen. Maar ach, daar mik je toch een welverdiende kogel op.


Ik gok dat dit de boeven zijn, of anders getuigen op weg naar een homohuwelijk.

CONCLUSIE

CALL OF JUAREZ

PC
TECHLAND / ATOLL SOFT
1 - 16 SPELERS
7 SEPTEMBER

Ik raakte de tijd volledig kwijt tijdens het spelen van deze game; altijd een goed teken.

OORDEEL: Call of Juarez is de Western game die in een klap afrekent met het foute imago van het genre. Iedereen die er ooit van droomde Clint Eastwood te zijn, is verplicht deze game te spelen, mits je PC het aankan.

85



FORMULA ONE 06

„ DE MANNEN WORDEN VAN DE MIETJES GESCHEIDEN. "

J.J. KAN Z'N RACE-EI KWIJT

Lange tijd was Formule 1 niet cool meer bij de moderne gamer. Racen was voor hem of haar 'keihard scheurend tegenliggers omver beuken'. Sony probeert met Formula One 06 wat tegengas te geven.

Ik heb nooit begrepen waarom de Formule 1 opeens uit de gratie raakte. Tussen 1995 en 2000 wemelde het van de F1-games. Wie herinnert zich niet de fabelachtige Grand Prix-serie van Geoff Crammond, de hapklare F1 games van EA, het vakwerk van Psygnosis, de F1-poging van Ubisoft of GP Legends? En wie kent nog de misbaksels met Johnny Herbert en Jacques Villeneuve in de titel?

HEB JE GEEN BAZOOKA OFZO?

Maar opeens ging de kraan dicht. Tuurlijk, de licentie van F1-baas Ecclestone was duur, maar als men massaal de games zou kopen, dan viel dat wel op te hoesten. Blijkbaar liet de gamer dit racegenre echter snoeihard vallen.

De vraag is waarom. Te moeilijk? Te weinig spektakel? Te suf (met dank aan de jarenlange overheersing van Schumacher)?
Ik zal nu wel weer duizenden gasten over de zeik krijgen, maar ik vermoed dat F1 gewoon te pittig is voor de moderne gamert. Ik merkte het toen ik FO 06 testte met de jonge puppies van het Powerweb. Tientallen rondjes rijden om je rondetijd één seconde sneller te zetten, was suf. Crashes wilden ze. Een uur tweaken aan je bolide voor de optimale afstelling is stom. 'gewoon nitro, een spoiler en klaar'. Wachten op het juiste moment om je wagen net even eerder de bocht in te sturen als de voorganger, is saai. 'Beuk die gast er toch af! Heb je geen bazooka ofzo?'

COMPLEET

Maar ik luister niet meer naar ze. Laat hullie maar lekker Burnout spelen of Need for Speed. N00b-stuff!
Ik weet dat punten pakken in FO 06 op de hard mode, een grotere prestatie is dan een race in NfS: MW winnen. Sony heeft mijn favoriete racegenre namelijk weer prima in de spotlights gezet. Oké, het is geen Grand Prix-niveau, maar het voelt wel allemaal redelijk echt aan. En, nog belangrijker, ik kan er mijn race-ei in kwijt.
De complete line-up van dit seizoen (inclusief Albers) staat aan de start van alle circuits. De graphics zijn prima zonder al te veel pop-up. Het gevoel van snelheid is dankzij de NfS-blur hoog, de nieuwe Career mode (die veel op DTM lijkt) geeft de game een langere houdbaarheid en de kampioenschap mode bezit alle onderdelen inclusief de huidige kwalificatieprocedure.

BUGS

Dat de game niet hoger dan een acht plus scoort, komt door de slordige afwerking. Ik kwam een paar heftige bugs tegen en in sommige races gebeuren vreemde dingen. Zo rij je steevast op het rechte eind van Melbourne iedereen voorbij. Alsof je die neppe nitro-boost opeens wel in je auto hebt zitten...



FORMULA ONE 06 =



Door: McLarenYuri "Een Duitser in een Duitse auto, en extreem rechts....... Uhhhhmmmm??????????"



Door: Christian "*kgk* Michael, push Button! *kgk* *krsj* What button? There are 15 buttons on my steeringwheel! *krsj*"

FORMULA ONE 06 PSP

Als PSP-bezitter krijg je letterlijk dezelfde game in handen. En zoals bij zoveel PSP-games heeft dat zijn voor- en nadelen. Voordeel is dat je een bloedmooie racegame op je handheld krijgt, die zonder meer goed rijdt. Nadeel is dat de laadtijden (weer eens) zo lang zijn dat Schumi er gemakkelijk een rondje Monaco in kan rijden. Ik werd er af en toe gillend gek van. Een halve minuut (minimaal) wachten is echt te lang.
Aan de andere kant wachtte ik wel, want ik wist wat ik kreeg, en dat is erg fraai als je een F1-fan bent.





PLAYSTATION 3

Formula One 206 wordt een PS3-launchgame en bevat als extra de mogelijkheid om een PSP als achteruitkijkspiegel te gebruiken. Ja, daar zat je op te wachten hè!

DE 'SCHUMACHER-PARKEER TEST'

De combinatie Sony + racegames + A.I. is doorgaans geen gelukkige. De CPU's in bijvoorbeeld Gran Turismo en Tourist Throphy gedragen zich als een kudde gnoes op een snelweg.
Daarom deden we in FO 06 de ultieme test en parkeerden we onze bolide in Monaco als een volleerd Schumi in de bocht en keken we of de CPU's er vol in zouden kletsen of net als in het echt op de gele vlaggen zouden letten...
Voorzichtige hulde voor Sony, want er werd op de gele vlaggen gelet en dus knalden niet alle bolides bij me naar binnen. Ook tijdens de race werd er vaak netjes afgeremd als ik een move maakte.
De eerlijkheid gebiedt echter te zeggen dat het ook regelmatig mis ging en men domweg mijn bumper van dichtbij wilde inspecteren.
Toch zat de A.I. me letterlijk en figuurlijk niet in de weg. Er is genoeg intelligentie om echt te racen en de winst ook echt zelf te bewerkstelligen.



HALEN ALS:

- Je om vier uur opstaat voor de GP van Australië.
- Er voor jou meer dan een gaspedaal bestaat.

CONCLUSIE

FORMULA ONE 2006

PLAYSTATION 2 / OOK PSP EN PS3
SCEE / COLUMBIA TRISTAR
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Gaat een compleet F1-seizoen mee.

Eindelijk weer eens een racegame waarin de mannen van de mietjes gescheiden worden. Dank Sony, dank!

83



AGE OF EMPIRES
AGE OF KINGS

KONING JAN ZWAAIT DE SCEPTER

> „PRECISIEPRIKKEN MET JE STYLUS IN DE MIERENHOOP VAN SOLDATEN."

Koning, Keizer, Admiraal; oorlogje spelen willen wij allemaal. Opgewekt neuriënd ging Jan met Age of Empires: Age of Kings voor de DS aan de slag.

Age of Empires is een grootheid binnen het RTS genre en Age of Empires II: Age of Kings voor de PC wordt gezien als het beste deel uit de serie. Het is die titel waarop deze DS versie gebaseerd is.
Age of Empires: Age of Kings (zonder II want I was er nooit voor Nintendo's handheld) bevat bijna alle elementen van Ensemble Studios' topper maar ontwikkelaar Backbone heeft de game helemaal opnieuw opgebouwd en omgevormd tot een 'eigen' turn-based strategy game.
Geen geforceerde port dus, men heeft gewoon goed gekeken hoe de game het [illegible] tot zijn recht komt op het platform in kwestie.

DIEPGANG

[illegible] Age of Kings als een cartoony versie van AoE II op PC die ik nachte[illegible] heb gespeeld. De beelden zijn "iconogr[illegible]" waarbij niet op schaal gewerkt is, maar je wel meteen overzicht hebt over je troepen en je stadscentrum.
De illustraties zien eruit alsof ze zo van Middeleeuwse vaandels en tapijten zijn overgenomen en de beelden komen fris en kleurrijk over.

AGE OF EMPIRES: AGE OF KINGS =



De basic "Age gameplay" is ook hier van toepassing. Villagers zorgen voor verschillende resources, waarmee je legers traint en diverse technologieën onderzoekt die jouw beschavingen en units sterker maken.
De game kent behoorlijke diepgang waarbij iedere beschaving z'n eigen sterke punten heeft. Verschillende tactieken worden gehanteerd en geen gevecht hetzelfde is. Hoe langer je de game speelt, hoe meer nieuwe tactieken en researchmogelijkheden je ontdekt, waardoor je sommige battles overnieuw zult willen spelen.

HALEN ALS:

- Je net op zoek was naar een historisch oorlogsspel voor de DS.
- Je wel eens wat anders wilt dan roze blobjes, springende loodgieters en pastelkleurige paddestoelen.
- Je alle AoE delen in de kast hebt staan.

GEEN GOLD AWARD

De kroon kent ook wat doffe juwelen die beter opgepoetst hadden moeten worden. Zo worden gevechten waarbij veel ridders in de map op elkaar inhakken, gaandeweg wat onoverzichtelijk. Dan wordt het precisieprikken met je stylus in de mierenhoop van soldaten.
Ook neemt de game nogal eens zijn tijd als de computer[illegible] z'n moves aan het plannen is. Blijkbaar vraagt Age of Kings het uiterste van de rekenkracht van de DS.
Deze minpunten trekken de score van de game een tikkie omlaag want anders had ie vermoedelijk een Gold Award gescoord.
Desalniettemin kan ik 'm aan iedereen die Fire Emblem en Advance Wars een warm hart toedraagt, van harte aanbevelen.



In Arabische landen hebben ze niet alleen e-mail en g-mail maar ook k-mail.





HISTORISCHE HELDEN

Age of Kings kent vijf speelbare volken; te weten de Britten, de Franken, de Saracenen, de Mongolen en de Japanners. Ieder volk heeft een slordige zes missies te spelen waarbij historische blikvangers als Jeanne d'Arc, Yoshitsune Minamoto, King Richard I (Lionheart), Saladin en Dzjengis Khan een rol spelen.
De verhalen rond deze militaire meesterbreinen zijn goed geschreven en interessant. Na het spelen van deze game ben je dus ook wat wijzer op het gebied van de krijgskunst. Wat nou, computergames hersenloze tijdverspilling?



CONCLUSIE

AGE OF EMPIRES: AGE OF KINGS

DS
BACKBONE / MAJESCO / THQ
1- 4 SPELERS
SEPTEMBER 2006

Een dikke 15 à 20 uur ben je hier wel zoet mee, en dan heb ik multiplayer en skirmish battles nog niet eens meegeteld!

Age of Kings is, afgezien van een paar hickups, een indrukwekkend staaltje strategisch vermogen en dat allemaal geperst op zo'n postzegelkleine cartridge.
Dit koninklijke spelletje komt mijn DS Lite voorlopig niet uit!

84



EEN GAMEP

OVER GAMEVERSLAVING EN HET GAMING DETOX CENTER IN AMSTERDAM

Voor de meeste gamers is het spelen van games niet meer dan een (favoriete) hobby. Als je het woord 'verslavend' leest in de PU is dat meestal een aanbeveling - koop vooral een lekker verslavende game die je maandenlang blijft boeien, dan krijg je waar voor je geld. Maar voor sommige gasten wordt het lekkere gevoel van een level-up zó belangrijk, dat ze vergeten om er naast games ook nog een leven op na te houden. Hoe langer ze ingelogd zijn in World of WarCraft, hoe minder vrienden ze hebben en hoe minder goed ze het doen op school. Langzaam maar zeker raken ze serieus, op een niet-aangename manier, verslaafd. En misschien is het dan wel tijd voor... een game-afkickkliniek.

Als je aanbelt bij Smith & Jones, in een chique grachtenpand in Amsterdam, word je ontvangen door een van de charmante assistentes van directeur Keith Bakker. Zij bieden je een kopje koffie of een glaasje prik aan. Je neemt plaats op een van de lekker zachte banken en kijkt uit op een enorm plasma-tv. Aan de muren hangen abstracte schilderijen met felle kleuren. Er loopt een enorme witte hond rond met één oog (vroeger zwaar mishandeld en door de directeur uit het asiel gehaald).
Dan verschijnt Keith ten tonele. Een markante figuur, die Keith. Een Amerikaan die vijftien jaar in Nederland woont (maar met Nederlandse voorouders), ooit succesvol was in de tv-wereld (hij bedacht programmaconcepten) en bovendien zelf ooit zwaar aan de drank en drugs. Nu werpt hij zich op om verslaafden te helpen - mensen die te veel drinken, snuiven, gokken, mensen met een eetprobleem en, sinds kort, ook mensen met een gameprobleem.

VAAK WETEN GAMEVERSLAAFDEN ZELF NIET DAT ZE EEN PROBLEEM HEBBEN

BUSINESS

Heel nobel van die Keith, maar tegelijk is het gewoon business. Smith & Jones is een privékliniek waar de kosten van behandeling in de honderden euro's per dag lopen. Harde euro's die niet vergoed worden door de verzekering, omdat verzekeringsmaatschappijen zoiets nieuws als een gameverslaving nog niet als een probleem/ziekte willen zien.
Er zijn ongetwijfeld gamers die hulp nodig hebben, maar Keith Bakker speelt ook slim in op de angst van ouders. Ouders die een nieuw fenomeen als games niet begrijpen, bang zijn dat zoontjelief zijn hele leven alleen maar blijft Counter-Striken en die wel wat centjes overhebben om hem te 'redden'. (Misschien in combinatie met een schuldgevoel omdat ze allebei fulltime werken en de kids nooit de aandacht hebben gegeven die ze verdienden?)

DRUGS

Het begon toen er bij enkele drugsverslaafde jongeren een tweede verslaving werd ontdekt: deze gasten bleken niet alleen cocaïne te gebruiken, ze speelden bijna non-stop games. Snoven ze die coke wellicht om het gamen vol te kunnen houden? En waarom wilden ze dan zo graag continu doorgaan met gamen? Was het dan zó de moeite waard?
Bakker deed wat research naar games - vooral online games bleken schuldig aan serieuze verslaving: Counter-Strike, Xbox Live, maar vooral World of WarCraft - en kwam tot de conclusie dat er wel eens meer vraag zou kunnen zijn naar hulp bij gameverslaving. Aldus werd game-afkicken toegevoegd aan de bestaande activiteiten.

STORM

Inmiddels loopt het storm bij Smith & Jones. Sinds juli zitten er per maand vijftien verslaafde gamers - bij wie drugs overigens geen rol spelen. Keith zegt over hen: "Het zijn allemaal zulke intelligente gasten. We nemen dit probleem mede serieus omdat het allemaal zulke aardige jongens zijn die zo veel potentie in zich hebben."
Het is geen enkel probleem om die vijftien 'bedden' te vullen, aangezien de gehele wereldwijde pers aandacht heeft besteed aan de kliniek. Zelfs CNN is langs geweest om een item te schieten. Mede daardoor zitten er tussen de vijftien gamers ook Amerikanen.
Wat ook helpt is dat men in de VS bekender is met het fenomeen privékliniek en sneller bereid is grif geld te betalen om zichzelf of de kids van problemen af te helpen.
Keith: "We kunnen de stroom van aanmeldingen onmogelijk aan en zouden er gemakkelijk meer geld voor kunnen vragen. Maar we willen niet alleen rijkeluiskindjes helpen."

DE 'HELE' MENS

Maar goed, je belt aan bij Smith & Jones, je gaat zitten op die zachte bank, Keith komt ten tonele en aait zijn eenogige hond. Wat nu volgt is het intakegesprek. Bij dit gesprek beseffen veel gamers nog niet eens dat ze een probleem hebben. Door op je in te praten, probeert men de kern van het probleem aan het licht te brengen.
"Hoe ziet je leven er momenteel uit?" wordt er gevraagd. "Hoe gaat het me je vrienden? O, die heb je niet meer? Hoe doe je het op school? Niet zo goed? Heb je een vriendin? Hmm, geen tijd voor?" Smith & Jones kan je



GAMEVERSLAVING FACTS

- 99% van de PU-lezers zal nooit last krijgen van echte gameverslaving, maar zoals iemand zei die ik over dit artikel vertelde: "Sommige gasten plassen in een fles om door te kunnen gamen!"
- De meeste game addicts zijn tussen de 15 en 25. En de eerste gameverslaafde meid moet zich nog melden. Aldus Keith Bakker van gamekliniek Smith & Jones: "Het zijn allemaal jongens, allemaal blanken en ze zijn allemaal tussen de 15 en de 25 jaar."
- Vaak weten gameverslaafden zelf niet dat ze een probleem hebben... en moeten hun ouders aandringen op behandeling.
- Uit een nieuwsbericht op Nu.nl: "Toen ik Tim (19, pseudoniem) vertelde dat hij zijn Game Boy niet mocht meenemen, begon hij te huilen."
- Vaak gaan er andere problemen gepaard met het gameprobleem: depressiviteit bijvoorbeeld.
- Keith denkt dat gameverslaving te maken heeft met een lichamelijke aanleg, waaraan volgens hem zo'n 20% van de mensen lijdt, die de kans groot maakt dat je ergens verslaafd aan raakt.
- De behandeling duurt dertig dagen en kost ruwweg vijfhonderd euro per dag. Later kun je nog eens terugkomen voor een tweede maand. Ka-ching!

JE TE VEEL

ONLINE GAMES ZIJN HET MEEST SCHULDIG

geen diagnose geven, men kan alleen de bewijzen aandragen waardoor jij je uiteindelijk realiseert dat er iets aan de hand is.

CIRKEL

Keith tekent een cirkel voor me, een cirkel met een hoofdje, armpjes en beentjes. Kortom een gestileerde versie van een mens. Hij verdeelt de cirkel in partjes zoals carrière, school, familie, vrienden, relatie, gezondheid, entertainment. Volgens hem neemt 'gaming' bij een gezonde mens een klein stukje in van het partje 'entertainment'.

Maar bij mensen die gameverslaafd zijn, slokken gaming een steeds groter deel van de schijf op. Eerst is er geen ruimte meer voor tv, film en muziek. Dan wordt er steeds minder naar school of werk gegaan. Het vriendinnetje maakt de verkering uit. Vrienden worden verwaarloosd. Uiteindelijk is de hele cirkel gevuld met games, games en niets dan games.

"Begint er al iets te dagen?" zegt Keith. "Weet je zeker dat je geen probleem hebt?"

COLD TURKEY

Blijk je inderdaad een gameprobleem te hebben en krijg je een plekje in de kliniek, dan is de eerste fase wat traditioneel 'detox', ook wel 'cold turkey' wordt genoemd: het middel waaraan je verslaafd bent, wordt je onthouden. Kortom, je mag helemaal geen games meer spelen. Dit is het moment van de waarheid. Als je hele leven (die cirkel dus) alleen maar bestaat uit games, en je vervolgens geen games meer hebt, blijkt de cirkel, en dus je leven, letterlijk leeg. En dat is in één woord kut.

Sommige gamers krijgen op dit moment fysieke problemen. Ze voelen zich depressief en lusteloos, kunnen slecht slapen, beginnen hevig te zweten, raken mentaal geobsedeerd ("Ik wil gamen! Ik wil gamen! Ik wil gamen!") en gaan zich zelfs agressief gedragen tegen de mensen die hen de games onthouden. Zoals Keith zegt: "Ontneem een alcoholicus zijn fles en je hebt ruzie. Zo is het hier ook." Wie nog niet wist dat ie een probleem had,

SCHULDIG: ONLINE SHOOTERS

De actie gaat razendsnel en hoe meer je speelt, hoe beter je wordt. Speel je in een team, dan krijg je schouderklopjes als het goed gaat. Ga je af, dan is het een kwestie van klikken om het nog een keer te proberen en te bewijzen dat je het wél kunt. Voor je het weet wordt het weer licht buiten. "Shit, ik moet over een uur op school zijn!"




Keith Bakker: "Game met plezier, maar doe het met mate, en zorg vooral dat er ook ruimte blijft voor andere dingen."

komt daar tijdens de 'detox'-fase zeker achter.

ADRENALINE

Vervolgens is het tijd om de "probleemgamer" te laten zien dat er meer is dan games alleen. De dagen van therapie (waarin je er onder andere achter probeert te komen wat de problemen zijn waardóór je zo graag wilt gamen), leren veel over de theorie van je eigen verslaving.
Volgens Keith weten de meeste gameverslaafden niet meer dat het echte leven ook leuk kan zijn; dit deel van de behandeling moet dat tot ze laten doordringen. Aldus gaan de gamers met z'n allen parachutespringen, strategische wargames in het bos spelen (eh, war games? Het verschil is, volgens Keith, dat je je medespelers in de ogen kunt kijken en dus niet tegen een of andere Koreaan die je nog nooit ontmoet hebt) en meer van dat soort leuks.

KENIA

Maar de activiteiten zijn niet alleen high-adrenaline; er wordt bijvoorbeeld ook een yogacenter bezocht. Binnenkort speelt de helft van het programma zich zelfs af in Kenia, waar de kliniek een stuk land heeft gekocht.
Het sociale speelt een grote rol. Waar een drugs- of alcoholverslaafde koste wat het kost uit café of club wordt geweerd, wordt het Amsterdamse nachtleven voor de gamers ten zeerste aangeraden. Wil je een sociaal leven? Graag! Alles liever dan in je eentje in een donker kamertje de nieuwe Splinter Cell spelen.
Keith: "Die gasten weten hoe je online moet gamen, maar naar een club gaan en aan een meisje vragen of ze wil dansen, tja, dat heeft ie juist de hele tijd ontweken. Dus huren we een bus en brengen we ze erheen."



ERVARING

Klinkt goed, maar ik blijf mijn twijfels houden over het 'nooit meer mogen gamen'. Want niet alleen World of WarCraft wordt taboe, ook een spelletje Super Mario is uit den boze. Dat laatste vind ik tricky. Want waar ligt de grens?
Ik snap dat Massively Multiplayer Online RPG's uiterst verslavend kunnen werken, maar dat komt doordat ze een bijna perfecte verslavende mix vormen - vraag maar aan Steven.
Niet alleen is er die korte, verslingerende 'reward cycle' (ga je niet bijna een level omhoog, dan is je zwaard wel toe aan een upgrade of is je quest wel bijna achter de rug), ook is er het weliswaar virtuele, maar toch uiterst sociale effect. Er zijn altijd wel vrienden die willen dat je meedoet met een quest - hoe meer je speelt, hoe meer online vrienden je krijgt die teleurgesteld zijn als je afhaakt. "Hé man, waar was je gisteravond?" - dat werk.

GRENS

Nogmaals: waar ligt de grens? Als onderdeel van het afkickprogramma noemt Keith ook paintballen en (naast karten) is er wat mij betreft geen activiteit die meer lijkt op een videogame.
Natuurlijk, bij paintballen zit je niet als een zombie achter je pc maar begeef je je in de vrije, frisse (verflucht, kuch) natuur, en je kunt het niet non-stop doen. Maar de spelregels zijn dezelfde als die van Counter-Strike. Paintball lijkt welbeschouwd meer op World of WarCraft dan Super Mario. Toch wordt paintballen gebruikt om af te kicken en mag je straks nooit meer Super Mario spelen.
"Iemand die ooit alcoholverslaafd is geweest, kan ook geen biertje meer drinken. Want voor je het weet is zo iemand weer zwaar aan de drank," zegt Keith hierover. "Je zegt wel: ik speel één spelletje, maar vervolgens heb je het niet in de hand en speel je zeventien uur non-stop. Begrijp me niet verkeerd, ik heb niks tegen games. Net zoals ik niks tegen alcohol heb. Kun je er tegen? Geniet er dan van. Maar verslaafden moeten er vanaf blijven."

NA AFLOOP VAN DE BEHANDELING MAG JE NOOIT MEER GAMEN

RESEARCH

Gelukkig is de gamekliniek van Smith & Jones aldus Keith Bakker nog volop in beweging. Het onderzoek naar games en gamesverslaving gaat gewoon door. En ongetwijfeld leren de dames en heren ook een boel van de aandacht die Smith & Jones in de internationale pers krijgt.
Keith Bakker zegt zijn doel voor een deel al bereikt te hebben doordat er nu meer aandacht is voor dit probleem. Hij vindt het maar niks dat mensen hun leven verknallen door alléén maar te gamen, net zoals het zonde is als mensen hun leven verzuipen of versnuiven.

KORTOM

De les mag duidelijk zijn: zorg dat je af en toe achter die PC of console vandaan gaat. Trap eens tegen een voetbal, ga de kroeg in, lees de PU, boek een vakantie... en laat die Game Boy voor de verandering eens thuis. Game met plezier, maar doe het met mate, en zorg vooral dat er ook ruimte blijft voor andere dingen.
Onthou dat sommige mensen écht verslaafd raken - kortom, als je zelf niet meer in staat bent om de drang om te gamen in bedwang te kunnen houden (als je de neiging voelt om in een fles te plassen zodat je niet hoeft op te staan lijkt me dat een goeie indicatie) - en laat het niet zo ver komen.

DE THEORIE VAN GAMEVERSLAVING

Verslaving is eigenlijk niet het goede woord voor wat er aan de hand is met gameverslaafden, het is een woord dat we voor het gemak gebruiken. Verslaving duidt op een verandering in je lichaam, waardoor je fysiek afhankelijk wordt van een bepaalde stof. Zoals nicotine mensen afhankelijk maakt van sigaretten. Een betere term als het gaat om gameverslaving is een 'compulsive obsessive disorder'.
"Toch heeft ook dit volgens Keith Bakker van Smith & Jones iets te maken met een stofje, in dit geval dopamine, dat door je lichaam wordt aangemaakt als je een succesgevoel ervaart. In theorie hebben we dit in ons om nieuwe dingen te ervaren. Leer je als kind lopen? Dopamine! Maak je vrienden? Dopamine! Scoor je een mooie dame? Dopamine! Heb je een vraag goed in je proefwerk? Dopamine!
Het aanmaken van dit stofje is de manier waarop ons lichaam ons steeds weer aanspoort om nieuwe dingen te ontdekken en te leren. Dopamine maakt ons 'nieuwsgierig'.
De aanmaak van dopamine gaat gewoon door als je een game speelt. Level-up, level-up, level-up? Dopamine, dopamine, dopamine! Volgens Keith Bakker is de hoeveelheid dopamine die vrijkomt in je lichaam vergelijkbaar met het innemen van amfetamines - in andere woorden, ongelooflijk groot. (Dat is dus waarom games zo vet zijn.)



SUCCESVOL

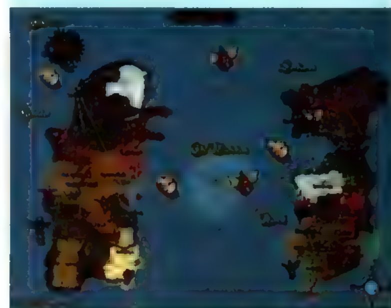
Het probleem ontstaat als games je het gevoel geven succesvol te zijn, terwijl dit in het gewone leven niet lukt. Doordat je het slecht doet op school en in het sociale verkeer, bijvoorbeeld. Je voelt je lekkerder als je gamet, waardoor je uiteindelijk alleen nog maar gamet - en hoe meer je gamet, hoe minder je aan je problemen hoeft te denken.
Zoals Keith het omschrijft: "Je wordt gepest op school, je ouders praten niet met je, je haat iedereen, je hebt puistjes... vervolgens speel je een game en word je Arnold Schwarzenegger die met aliens vecht."

FASE

Ik moet hier wel een kanttekening plaatsen. Hoewel ik wel geloof dat zoiets als gameverslaving bestaat, vind ik dat je moet uitkijken om het te snel als zodanig te bestempelen. Bing Gordon van EA zei laatst dat hij denkt dat online-RPG's binnenkort een vaste 'rite of passage' worden. Kortom een ritueel dat iedereen op een bepaalde leeftijd meemaakt.
De puberteit kan een lastige fase zijn waarin je je doelloos en machteloos voelt. Het spelen van games is in die periode een welkom verzetje. Zit je op een gegeven moment alleen nog maar achter je PC, dan is niet het gek als je ouders denken dat er iets mis met je is - maar net zoals de puberteit uiteindelijk achter de rug is, is ook het non-stop gamen van World of WarCraft voor de meeste mensen niet meer dan een fase.

SCHULDIG: ONLINE RPG'S

Games als World of WarCraft houden je constant aan het lijntje. Even nog een leveltje omhoog. Even nog een beter zwaard. Nog één quest. Doordat het spel je de hele tijd beloont voor je werk, voel je je lekker. Succesvol zijn als Night Elf is veel makkelijker dan succesvol zijn in het echte leven.

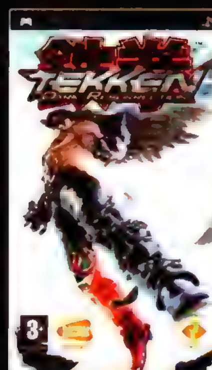


TEKKEN DARK RESURRECTION™

let tekken decide

yourpsp.com

De saga duurt voort. Tekken:Dark Resurrection op PSP geeft niet alleen een nieuwe dimensie aan de fenomenale Tekken franchise, het verlegt ook alle grenzen. Maak je klaar voor nooit geziene modes, nieuwe moves, nieuwe personages en eindeloos spannende gevechten via WiFi. Vanaf nu volgt het Iron Fist Tournament je overal.



YAKUZA

STEVEN KNOKT OLDSCHOOL

„LEKKERE ORDINAIRE BEAT 'EM UP."

Op het eerste gezicht lijkt Yakuza op een soort van Grand Theft Auto op Japanse bodem. Maar Steven maakt duidelijk dat de gameplay van Yakuza en GTA toch niet echt met elkaar te vergelijken zijn.

Het concept van de Yakuza, (voor de wereldvreemde lezer, da's de Japanse maffia) is over de gehele wereld bekend. Met hun bikkelharde aanpak, sterk eergevoel en opvallend voorkomen, dienen zij ter inspiratie van vele vormen van vermaak.
Toch verschijnen er maar bar weinig games met de Yakuza als onderwerp, en da's best vreemd als je bedenkt dat Japan en videogames zo'n beetje hand in hand gaan.
Maar misschien dat daar verandering in gaat komen. Op de Wii kun je over niet al te lange tijd de stoere gangster uithangen in Red Steel en ook in Yakuza krijg je de gelegenheid om tot de harde wereld van de Japanse gangster toe te treden.
Maar Yakuza doet dit wel op een volkomen eigen (en typisch Japanse) manier. Laat je namelijk vooral niet misleiden door de radar die oogt alsof ie rechtstreeks uit GTA is geplukt. Yakuza is niets meer of minder dan een lekkere ordinaire beat 'em up, maar wel een hele creatief aangeklede beat 'em up.

GOED VERHAAL

Een van de trucjes die Sega heeft gebruikt om de simpele beat'em up gameplay aan te dikken is een meeslepend en goed verteld verhaal. De game is gevuld met lange cutscenes die daadwerkelijk de juiste sfeer weten neer te zetten, en bovendien ook nog eens erg geloofwaardig zijn.
Een negatieve kanttekening moet ik wel plaatsen bij de vaste camerastandpunten, die verplaatsen soms zo snel dat het geheel erg chaotisch oogt.

GROF

De gevechten zijn redelijk simpel maar wel lekker grof. Je kunt enkele standaard combo's en grab aanvallen uitvoeren, evenals wapens oppakken en de 'Heat-meter' opvullen om speciale finishing moves op je tegenstanders los te laten.
Ook krijg je experience punten die je kunt besteden aan het versterken van je eigenschappen en het leren van nieuwe aanvallen. Je moet je wel afvragen naar welke kant bij jou de weegschaal doorslaat: stoor je je aan de slechte A.I. waar de soms stilstaande vijanden mee behept zijn, of geniet je van de superbrute moves waarmee je deze domme tegenstanders aan gort slaat.
Het is een beat 'em up... old school stijl.

YAKUZA =



KALEN ALS:

- Je van grove over de top beat 'em ups houdt.
- Je het hele Yakuza gebeuren interessant vindt.
- Je geen hekel hebt aan lange cut-scenes en de Japanse manier van verhalen vertellen.

VERWEND

Yakuza ziet er zeker niet slecht uit voor een PS2 game maar keer op keer schrik ik toch even als ik terug stap in een onscherpe 3D wereld. De kartelige randjes en soms houterige animaties vallen me steeds zwaarder. Ik heb gewoon het idee dat mijn lenzen vies zijn tijdens het spelen. Inderdaad, we zijn erg verwend tegenwoordig.


Wie propt er dan ook een loempia in één keer in z'n mond...

SPRECHEN SIE DEUTSCH?

Het is weer zover. Waarom is er nou geen Japanse taaloptie?!? Het geroezemoes op straat is wel gewoon in het Japans maar de hoofdpersonen praten weer eens in het Engels, zodat je het idee hebt naar een slecht nagesynchroniseerde film te kijken.
Oké, een goed nagesynchroniseerde film want de voice-acting is puik gedaan. Maar als er de moeite wordt genomen om er een Duitse, Franse, Italiaanse en Spaanse taaloptie in te stoppen, is het dan te veel gevraagd om de originele Japanse stemmen er ook in te laten?







CONCLUSIE

YAKUZA

PLAYSTATION 2
SEGA / ATARI
1 SPELER
OUT NOW

Tegen mijn verwachtingen in bleef Yakuza behoorlijk lang in mijn PS2 hangen. Het verhaal is best lang en er zijn genoeg extra missies en minigames om je nog een paar extra uurtjes mee te vermaken.

OORDEEL: De gameplay van Yakuza is niet altijd even netjes afgewerkt maar het sterke verhaal en de presentatie maken een boel goed. Bovendien spreekt de 'Onumisha meets Final Fight' gameplay-mix mij erg aan, waardoor ik erg heb genoten van dit ouderwetse beukfestijn.

76


STEVEN

BORIS MET DE VOETJES VAN DE VLOER

B-BOY

“HET DRAAIT ALLEMAAL OM TIMING EN RITME.”

Als we Sony mogen geloven dan is de breakdance scene groter dan ooit. Groot genoeg in ieder geval om er een hele game aan op te hangen.

Toen ik voor het eerst kennismaakte met deze game was ik bang dat ik getuige was van de zoveelste poging van een u[...]gever om mee te liften op [...]an bandwagon. Maar [...] blijkt anders. Deze [...]aakt door [...]es, een kleine [...]nder de [...]eugels van Sony probeert [...]s te maken die voor de veran[...] niet nep zijn. [...] goed voorbeeld van. Deze [...]me blijft bescheiden in zijn aan[...]dat er geen neppe kreten te [...]e P.R. managers zijn [...]an een concert van [...] negers [...] millimeter de [...]den.

B-BOY =

Nee, de breakdance community is internationaal en zodoende featured deze game echte B-Boys van over de hele wereld, aangevoerd door de legendarische Crazy Legs.

MOEILIJK!

Zoals ik dus al zei, is B-Boy een serieuze game en zodoende wordt het dansen ook zeer serieus benaderd. Het lijkt zelfs wel een beetje op een fightinggame zo ingewikkeld zijn de moves.
Het is de bedoeling om combo's te maken en nadat je succesvol je eerste windmill hebt neergezet, is het tijd om de tegenstander nog even te dissen.
B-Boy is behoorlijk ingewikkeld en ook al heb ik een hekel aan handleidingen, ik werd gewoon gedwongen om op te zoeken hoe ik in godsnaam een aantal verschillende moves aan elkaar kon plakken.
Wat blijkt; het draait allemaal om timing en ritme. Zorg dat je moves uitvoert op de maat van de muziek en je bent op weg naar je eerste sponsor deal, sla deze tip in de wind en je bent op weg naar een lange frustrerende speelsessie met B-Boy die waarschijnlijk eindigt met een tripje terug naar de winkel waar je de game zult ruilen voor iets minder ingewikkelds.

MULTIPLAYER

De game kent een paar echte evenementen zoals de Redbull BC One, de IBE en de UK B-Boy Championships. Maar eerlijk gezegd lijken de achtergronden en het publiek bij de grote wedstrijden zoveel op elkaar dat het eigenlijk niet veel uitmaakt aan welk toernooi je meedoet.
Het spel kent een aantal verschillende modes waaronder een Career mode en een 1-vs-1 mode waarbij je het tegen de computer of een andere speler in de huiskamer kunt opnemen in een serie showdowns.
De game komt uit op de PlayStation 2 maar ook op de PSP. Beide versies lijken behoorlijk veel op elkaar behalve dat de PSP een wireless multiplayer functie ondersteunt. Lachen natuurlijk als je een paar andere B-Boys binnen ontvangstbereik hebt.

HAHAHAHA, IK ZEI TOCH AL DAT JE VETER LOSZAT.

DAMES EN HEREN, UW SPECIALE AANDACHT VOOR DE MAN DIE EEN METRO OP VIJF KILOMETER AFSTAND KAN HOREN AANKOMEN EN DAN OOK WEET HOEVEEL PASSAGIERS ER IN ZITTEN..

TJA, JE MOET TOCH WAT ALS JE JEUK OP JE RUG HEBT?

HALEN ALS:

- Je graag rondjes op je hoofd spint.
- Je al een cap schuin op je hoofd droeg toen je nog in de wieg lag.
- Je vindt dat Crazy Legs de reïncarnatie van Jezus is.

VETTE FUNK

De muziek in B-Boy is dope; vette funk tracks worden afgewisseld met dikke hiphop beats. Geen 50 Cent shit natuurlijk maar eerder de Beatnuts ofzo.
Al met al zijn er veertig tracks en ook al lijkt dat op papier een beetje weinig, als je bezig bent met de game is een beetje herkenning wel prettig.

CONCLUSIE

B-BOY

PS2 / PSP
FREESTYLE GAMES / SCEE / COLUMBIA TRISTAR
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Spelen tot je er een vierkant hoofd van krijgt.

OORDEEL: Freestyle Games verdient een groot compliment dat ze dit onderwerp zo goed hebben opgepakt. Geen neppe Urban bullshit maar gewoon een serieuze bescheiden breakdance game.

84


BORIS

JUICED: ELIMINATOR

Straatrace games en films met gepimpte bakken zitten vol opscheppers met grote bekken. Inmiddels hebben we gemerkt dat Maarten, die nieuwe gast op de redactie, ook een behoorlijk grote muil heeft. Juiced leek ons daarom wel een geschikte game voor dat bluffertje...

Juiced: Eliminator draait om straatracen en logischerwijs dus ook om het pimpen van je scheurijzer. Eigenlijk is pimpen precies het goede woord voor Juiced: Eliminator. Het is tamelijk exact dezelfde game die vorig jaar al op PC, Xbox en PlayStation 2 uitkwam, alleen dan gepimpt voor de [illegible] Sony.


Deze fabrikant van anti-diarree pillen sponsort al jaren. Misschien vanwege de link met race-kak?

JE KENT [illegible]

[illegible] ... de hele [illegible] [illegible] nieuwe auto's [illegible] toegevoegd waarin degene die 't rondje het traagst aflegt, het circuit moet verlaten. Na een aantal laps blijft er dan één over.

COMPENSATIE

De tracks ogen soms wat inspiratieloos en dat maakt het rijden ook een stuk minder boeiend.

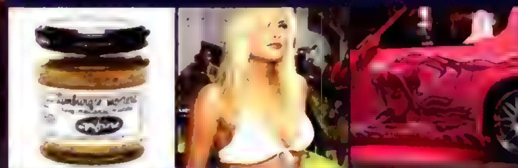
De uitgebreide en afwisselende Carrière mode compenseert dit enigszins. Alle races worden in kalendervorm aan je gepresenteerd en je kunt zelf kiezen (als je genoeg geld hebt verdiend) waar je aan meedoet.

Het leuke is dat je, voordat je aan een van de vele soorten races begint, je met je tegenstanders een weddenschapje af kunt sluiten. Je kunt zelfs gokken op races waar je niet eens aan meedoet! Hiermee kun je snel cash verdienen... maar ook verliezen! Daarnaast kun je je eigen events hosten en kun je crewleden uitdagen voor een challenge.

MOSTERD

Omdat Juiced vorig jaar al uitkwam op de PC, Xbox en PS2 vraag ik mezelf af waarom ze die game niet eerder op de PSP hebben uitgebracht. De PSP verzuipt inmiddels in de racegames en Juiced stijgt niet echt boven dat aanbod uit. Zo is Juiced een game geworden die in meerdere opzichten aanvoelt als mosterd na de maaltijd.

JUICED: ELIMINATOR =



HALEN ALS:

- Je niet genoeg hebt aan de overdosis racegames die de PSP al bezit.
- Je denkt dat het pimpen van auto's nog steeds de shit is.
- Je denkt dat je hiermee op je rijlessen kunt besparen.


Handig zo'n circuit plattegrondje bij een oval. Weet je meteen waar de bochten zitten...



CONCLUSIE

JUICED: ELIMINATOR

PSP
JUICE GAMES / THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

Omdat ik Juiced al kende, was ik het na 10 uur spelen zat.

Best een toffe racegame, maar met meer vernieuwing (dat mag best na een jaar) en betere tracks, had deze game de shit kunnen zijn.

70


MAARTEN

WORLD TOUR SOCCER 2

Onze kers[illegible]rugnummerdrager M[illegible] heeft aangegeven dat footies een van z'n (vele) [illegible]iteiten is. Heeft hij effe mazzel dat ie in dit nummer mag debuteren met World Tour Soccer 2, of toch niet?

Voetbal is simpel: heb je na negentig minuten meer ballen in het netje gelegd dan je tegenstander, dan heb je gewonnen.

Bij World Tour Soccer 2 (WTS2) ligt dat echter net effe iets anders. Het kan je zelfs zomaar gebeuren dan je een wedstrijd met [illegible] wint en dat je 'm over moet spelen omdat je te weinig punten hebt gehaald! What the fuck?

WORLD TOUR SOCCER 2 =



MOOI VOETBAL

Wat zeg je? Punten? Ja, je moet bij WTS2 punten halen. Dat kan door te scoren maar tegelijk zul je een bijbehorende opdracht moeten uitvoeren. Daartoe zijn maarliefst elf spelmogelijkheden in het leven geroepen. Met 'Clock Shot' bijvoorbeeld dien je zodra je de bal in bezit hebt, binnen een bepaald aantal seconden te scoren. Lukt dat niet? Dan krijgt de tegenstander een vrije trap. Bij 'All-Rounder' moeten alle elf spelers de bal aangeraakt hebben voordat je über[illegible] bal in het doel [illegible] bal hebben gemaakt? Dan [illegible] je dus [illegible] en kun je fluiten naar je goal en de bijbehorende punten. Om eerlijk te zijn; dit is totaal niet mijn ding. Ik wil gewoon blij kunnen zijn als ik een goal scoor. En ik wil niet eerst alle spelers de bal aan laten raken voordat ik schiet. Als die bal er maar in gaat!

VOND JE 'T ZELF EEN MOOIE GOAL?

NEUH, MAAR DOE MAAR NET ALSOF JE ER BLIJ MEE BENT.

M. BEMEEL

Het voetbal zelf speelt lekker arcade snel, maar helaas kwam ik nogal wat missers tegen. Spelers die niet de diepte inlopen en spelers die achter de lijnen dan weer wél doorlopen, de tegenpartij die alleen maar de bal naar voren kan rossen en meer van dat soort ongein. De A.I. is gewoon tergend slecht!

Daarnaast zijn de clubteams verdwenen en kun je alleen met landen spelen. Ook de licenties zijn nog steeds niet helemaal compleet en zo moet je het in het Nederlands elftal doen met M. Bemeel in plaats van Van Bommel. Niet dat dat erg is, maar toch...

HALEN ALS:

- Je wel eens een andere footie wilt proeven.
- Je nog nooit van FIFA of Pro Evo hebt gehoord.
- Je denkt dat ik uit m'n nek lul.



Lampard heeft veel vrouwelijke fans. Schijnt ie te danken te hebben aan z'n grote fluit.

CONCLUSIE

WORLD TOUR SOCCER 2

PSP
SONY / COLUMBIA TRISTAR
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Na een middagje spelen, hield ik het voor gezien.

World Tour Soccer 2 is in sommige opzichten origineel. Maar als je echt wilt voetballen, zijn Pro Evo en FIFA veruit te prefereren.

55

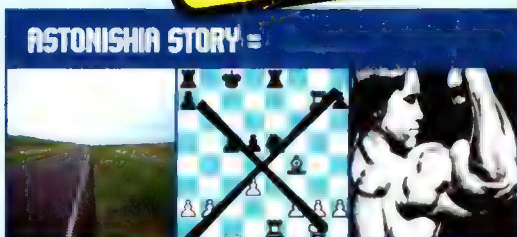

MAARTEN

ASTONISHIA STORY

"JE VERVEELT JE HELEMAAL KAPOT."

JEROEN DOMMELT LEKKER WEG

Jeroen zette de parasol precies zo dat de zon niet op het beeldscherm viel, schonk zichzelf een vers sapje in en liet zijn voetjes rusten op het daarvoor bestemde voetenbankje. Met een tevreden zucht plofte hij neer in z'n ligstoel...



Heerlijk is dat, wanneer je je helemaal kunt verliezen in een game. Dat je wordt opgeslokt door de belevenissen van de hoofdrolspelers met wie je tijdens het spelen een hechte band hebt opgebouwd. Alsof je ze al jaren kent en je inmiddels exact weet wat ze wel en niet leuk vinden, en waar hun kwaliteiten en hun beperkingen liggen.

TELEURSTELLING

Je begrijpt dat de teleurstelling des te groter is als een game dat gevoel niet teweeg kan brengen. Bij Astonishia Story kwam ik daar na zo'n uurtje spelen achter. Hoe? Nou, dat zal ik je vertellen.

Allereerst komen de personages niet echt tot leven. Ze blijven het gehele avontuur erg oppervlakkig, en dat is vooral te wijten aan de slechte vertaling van de vele gesproken teksten.

Ten tweede is het avontuur simplistisch, zonder structuur of oplopende moeilijkheidsgraad.

En ten derde zijn de random gevechten (we hebben immers te maken met een traditioneel rollenspel) erg eentonig en kunnen ze ook zonder enig tactisch inzicht makkelijk gewonnen worden.

LEVELEN

De vele schermutselingen vinden plaats op een in vakjes opgedeeld speelveld (denk aan Fire Emblem), waarbij je om de beurt een paar stappen kunt doen om vervolgens, in de buurt van je tegenstanders, aan te vallen. Door het gebrek aan tactische mogelijkheden tijdens de gevechten, draait de game alleen maar om het krachtiger maken van je personage. Immers, hoe sterker je bent, hoe makkelijker de gevechten zijn en hoe sneller je je kunt richten op het eigenlijke avontuur. Probleem daarbij is, dat je om te levelen heel erg veel gevechten moet zien te winnen, en die zijn zoals gezegd behoorlijk eentonig. Met andere woorden: je verveelt je helemaal kapot, terwijl je de ene na de andere tegenstander afslacht voor een paar miezerige ervaringspuntjes.

Op zich zou ik hier nog wel mee hebben kunnen leven, als het verhaal of de personages interessant genoeg waren geweest, maar ook dat is niet het geval. Het verhaal gaat nergens over en na een paar dorpen te hebben bezocht, vraag je je af waar je in hemelsnaam ook alweer naar op zoek was. Eigenlijk beweeg je jezelf gewoon van dorp naar dorp om daar wat opdrachten aan te nemen die je verder helpen in het avontuur. Een avontuur dat je eigenlijk voor geen meter kan boeien.

ZONNETJE

Wat in eerste instantie begon als een lekker ontspannen middagje avonturieren, ging steeds meer de vorm van een middagje werken aannemen. Hard werken zelfs, aangezien Astonishia Story een taai rollenspel is, waar haast geen doorkomen aan is.

En laat deze jongen daar nu net geen trek in hebben. Vandaar dus dat ik heel snel op de homeknop drukte, de vraag om af te sluiten met 'ja' beantwoordde, 'In Search of Sunrise' onder het muzieknootje opstartte, de stoelleuning nog verder naar achteren klapte, mijn ogen sloot en naar de zomersgetinte beats luisterde. Zo dommelde ik een beetje weg, en werd het toch nog een lekkere middag...


Die hond is daar handig gaan staan. Dat is dus óf een Belgische Herder óf een Vlaamse Koehond.

HALEN ALS:

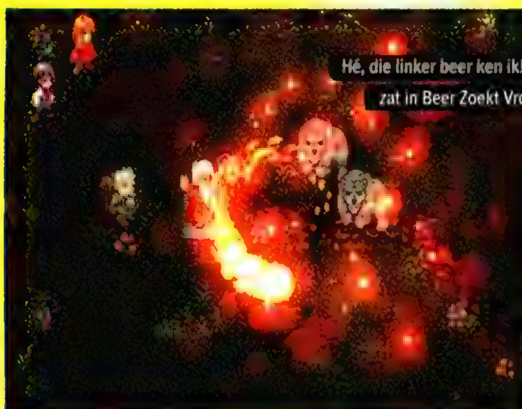
- Je echt niets beters te doen hebt.
- Je uitermate slechte RPG's verzamelt.
- De meneer van de winkel je geld toe geeft als je 'm van het schijfje verlost.

VANDAL HEARTS

Astonishia Story deed me verlangen naar een game als Vandal Hearts. Dat kwam met name door de gevechten, waarbij tactiek geen rol speelt maar het gewoon om de 'kracht van de nummers' (de domme sterken winnen van de slimme zwakkelingen) gaat.

In Vandal Hearts is dat wel anders, daar komt het aan op tactiek. Je kon gebruik maken van de omgeving, stond je bijvoorbeeld hoger dan je tegenstander dan had je een voordeel. Of je kon de tegenstander in de rug aanvallen, of beter nog, je kon hem met je manschappen omsingelen om 'm meer schade toe te brengen.

Wat zou ik graag een Vandal Hearts rollenspel naar de PSP zien komen.


Hé, die linker beer ken ik! Die zat in Beer Zoekt Vrouw.



Er schijnt ook een reality TV-programma te komen vanuit een SM-bordeel: Hoer Doet Auw.

CONCLUSIE

ASTONISHIA STORY

PSP
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

Ik heb zo'n uurtje of vijf liggen dommelen onder de parasol.

Een rechttoe rechtaan rollenspel, zonder enige vorm van structuur of tactische mogelijkheden.

40



WORLD OF WARCRAFT:

Frank Pearce, een van de kopstukken van Blizzard, was op tournee door Europa ter promotie van The Burning Crusade, de langverwachte add-on voor de succesvolste MMORPG aller tijden. WarCraft deskundigen Jan en Steven voelden de Amerikaan aan de tand.

STEVEN & JAN

EVEN ONDER ONS...

We hebben het gevoel dat we vrij zijn om met de nodige MMORPG termen te smijten in dit verhaal. Immers,The Burning Crusade is voor veel gamers interessant, maar het is met name de oude garde van Azeroth die gebaat is bij deze expansion.
Uiteraard zijn de twee nieuwe rassen met bijbehorende begingebieden ook leuk voor de startende avonturier. Echter, World of WarCraft zelf biedt zoveel content dat je daar al een jaar mee uit de voeten kunt. Maar voor iedereen die al een jaar of langer WoW speelt is de extra content een welkome aanvulling op de spelwereld. Nu hebben jullie al het een en ander kunnen lezen over The Burning Crusade, dus we zullen het heel simpel houden. De expansion zal in grote lijnen vijf interessante vernieuwingen bieden. Steven neemt ze even met je door...


Draenei vs Bloodelf.

1. OUTLAND

Ik weet nog goed dat ik de eerste keer op onderzoek ging in de Blasted Lands. Je weet wel, dat gebied dat geteisterd wordt door heftige stormen. Daar trof ik toen meerdere Elite bewakers aan, die zich allen rondom de Dark Portal (bekend van het inlogscherm) hadden geschaard.
Destijds had ik nog geen idee dat deze naar The Outland leidt, de verwoeste thuisplaneet van de Orcs. Tenminste, daar gaat het portaal naar leiden want een World Event na het verschijnen van de expansion zal 'm in werking stellen. Hier zullen vele nieuwe quests en instances te vinden zijn.

ADEMBENEMEND

De twee getoonde dungeons waren werkelijk adembenemend mooi en omvatten verschillende vleugels voor groepen variërend van vijf tot veertig man.
Een nieuwe optie is om de moeilijkheid van instances voor vijf spelers in te stellen, hetgeen invloed heeft op de kwaliteit van de items die daar te vinden zijn.
De Nether Dragons, de vliegende mounts die alleen in Outland te gebruiken zullen zijn, zagen er eveneens erg stoer uit. Ieder ras krijgt zijn eigen soort draak, maar over de mogelijke visuele verschillen wist Frank Pierce ons nu nog niets te vertellen.

2. PALLY'S AND SHAMMY'S

De twee nieuwe rassen voor The Horde en Alliance moeten beide facties voorzien in een huidig gemis; respectievelijk een elegant en bruut personage.
Als Blood Elf zul je de keuze hebben uit een Priest, Mage, Warlock, Rogue, Hunter en Paladin. De Draenei vind je als Warrior, Hunter, Paladin, Mage, Priest en Shaman.

WARCRAFT WINT

Van alle series die Blizzard de afgelopen vijftien jaar uitbracht was de RTS serie WarCraft de meest populaire. WarCraft verkocht meer dan 19 miljoen units bij elkaar (drie games + add-ons). Voor Diablo staan meer dan 17 miljoen games op de teller (twee games + add-ons) en StarCraft deed meer dan 9,5 miljoen stuks.
Waarom er nooit een vervolg op StarCraft is verschenen, is een raadsel. Met een game en een uitbreiding, is de naam van de titel wereldwijd bekend. En nu StarCraft: Ghost in de diepvrieskist staat, is het tijd om orde op zaken te stellen met een nieuwe alomvattende science-fiction RTS. StarCraft 2, bring it on!


Een Trol in de Ghostlands.

Ja, je leest het goed. De voorheen factie-exclusieve klassen Shaman (Horde) en Paladin (Alliance) zijn nu met een ietwat slap verhaal voor beide facties beschikbaar. De Blood Elves die 'The Power of the Light' hebben ontcijferd? Ik weet het niet hoor.

SLAP

In theorie ben ik tegen deze ontwikkeling. Ik zit niet te wachten op deze slappe klasse (Paladins dus) met de tijdelijke 'God mode' skill. In de praktijk gaat het natuurlijk wel erg fijn zijn wat betreft het vormen van groepen, want de Paladin heeft meerdere krachtige ondersteunende technieken. En dat ik het ook zal moeten opnemen tegen




Als we daar de Crypt Walker niet hebben.


Paladin.

WOW FACTS & ANDERE WEETJES

- 6,5 miljoen mensen kochten WoW.
- Daarvan is het merendeel actieve speler.
- Bijna anderhalf miljoen spelers bevinden zich in Europa.
- In Azië koopt men geen boxed games maar accounts.
- Idealiter wil Pearce ieder jaar een nieuwe expansion uitbrengen. Hij benadrukte wel erg duidelijk de woorden 'in theorie' en 'idealiter' dus we zien dat nog niet gebeuren.
- Pearce benadrukte voorts dat Blizzard bezig is met meerdere projecten en dat minstens een daarvan een singleplayer game is. De angst dat Blizzard alleen nog maar MMORPG's gaat maken is ongegrond, volgens hem.
- Op de vraag of World of StarCraft in 2008 gaat verschijnen, moesten we het doen met 'no comment'.
- Ook de vraag naar Diablo 3 kreeg dezelfde repliek.
- Overigens speelt Pearce zelf nog steeds met een Guild diverse instances. Als een regisseur die zijn eigen film aan het kijken is.
- Toch zit er tonnen content in de game die Pearce niet kent, aangezien hij lang niet alles ingame ziet en hoort, dus is het ook voor de man nog steeds leuk.


Steven interviewt Frank Pearce.

THE BURNING CRUSADE

Shamans is geen pretje. Aan de ene kant is het natuurlijk ook een teken dat Blizzard de balans tussen de twee facties niet perfect kreeg, en door de beschikbare klassen identiek te maken, is dit probleem verholpen. Niet de mooiste oplossing maar we zullen het er mee moeten doen.

3. GEMS ARE AN ORC'S BEST FRIEND

Alle aanwezige beroepen worden voorzien van nieuwe recepten, maar ook Jewelcrafting zal zijn opwachting maken. Met behulp van deze trade skill zul je ringen en trinkets kunnen maken, evenals speciale gems. Deze gems kun je vervolgens in één van drie sockets steken, die je op alle nieuwe items zult vinden, om deze te versterken.
Door middel van speciale combinaties, waarbij Metagems een belangrijke rol spelen, kun je extra sterke boosts krijgen.

4. LEVEL 70

Voor mij het interessantste aan het verhogen van de level cap tot 70 is de invloed die dit gaat hebben op de talent trees.
Tien nieuwe levels betekent namelijk ook tien extra talent punten. Ieder van de drie talent trees die iedere klasse heeft, krijgt er meerdere nieuwe talents bij die in twee tiers (stappen) onder de huidige talents te vinden zullen zijn.
Je zult dus nog steeds belangrijke keuzes moeten maken wat betreft de besteding van jouw 61 punten (voorheen 51), aan de hand van hoe je jouw personage gebruikt.
Tijdens het levellen van 60 naar 70 zul je tevens zo'n vijf à zes nieuwe gewone aanvallen leren.
Over de mogelijke 'Hero Classes' werd niets losgelaten.


Actie in The Outland.


Rogue in The Forest of Terrokar.

WAT, WIE & WANNEER

BLOOD ELF OF DRAENEI?
Jan: Blood Elf
Steven: Blood Elf

WACHTEN TOT DE VOLLEDIGE RELEASE OF MORGEN MET DE BÈTA TEST MEEDOEN?
Jan: Wachten op de release.
Steven: In theorie wachten op de release maar als ik morgen een bèta versie in mijn handen heb, ben ik verkocht.

VAN 0 BEGINNEN MET EEN NIEUW CHARACTER OF EERST LEVELEN VAN 60 NAAR 70?
Jan: Ik begin opnieuw met een Blood Elf.
Steven: Meteen naar level 70 spelen.

GAAT THE BURNING CRUSADE SPELEN TOT...
Jan: Mass Effect op mijn deurmat valt of Diablo 3 langzij komt.
Steven: De volgende WoW expansion.

WARE KUNST

De grafische stijl van WoW heeft mij (Jan) altijd al bijzonder weten te raken. Die cartoony, hoekige stijl die eigenlijk alle WarCraft titels kenmerkten, is tot wasdom gekomen in WoW waarbij de wereld een soort koddige, tekenfilmachtige vibe heeft zonder kinderachtig te worden. Het is overduidelijk Westers georiënteerd, maar niet obligaat zoals 101 andere middeleeuwse fantasy RPG's.
Het is een echte WarCraft huisstijl en ook in de twee nieuwe werelden van de nieuwe rassen zie je dat weer terug. De thuiswereld van de Blood Elves is gehuld in kleuren goud, geel, groen en rood en hebben daardoor een hele warme, mysterieuze gloed. Dat geldt ook voor de Blood Elves zelf die heel sierlijk, maar tegelijkertijd gevaarlijk ogen.
De Draenei thuiswereld is geënt op kristallen en heeft een meer spooky, ijzige vibe. De kleuren grijs, ijsblauw, roze en lichtpaars domineren en ook dat heeft een heel fraai geheel tot gevolg. De Draenei als nieuw ras, zijn niet direct mijn favoriet, ze doen me een beetje denken aan een The Alliance alternatief voor the Tauren van the Horde, maar hun wereld en stijl is wel weer waanzinnig gedaan.
Het ontwerpen van nieuwe wezens en omgevingen is voor Blizzard nooit een routineklus. Iedere keer creëren ze opnieuw ware kunst.

5. AZEROTH 2.0

De wereld van Azeroth zoals we die vandaag de dag kennen zal ook een make-over krijgen. Uiteraard verschijnen er twee nieuwe gebieden waar de Blood Elves en Draenei hun oorsprong vinden, beide voorzien van een grote stad compleet met Auction House en Bank.
Verder zijn er overal nieuwe NPC's en quests [illegible] beleef je een aantal verhalen uit de rijke WarCraft geschiedenis.



FIELD COMMANDER

„EINDELIJK HEBBEN PSP SPELERS HUN ALTERNATIEF VOOR ADVANCE WARS."

JAN SLAAKT GILLETJES VAN OPWINDING

Jan is dol op RTS games maar op de PSP bleef zijn geliefde genre tot nu toe zwaar onderbedeeld. Hij slaakte dan ook een gilletje van opwinding toen Field Commander door de brievenbus kletterde...

Als één game heeft aangetoond dat strategy op de handheld werkt, dan is het Advance Wars (GBA/DS) wel. Wellicht dat Nintendo met dit meesterwerkje de lat zo hoog heeft gelegd dat de meeste ontwikkelaars niet eens meer aan een handheld RTS game durfden te beginnen. Alleen SOE (geen seksueel overdraagbare ziekte maar de afkorting voor Sony Online Entertainment) nam uiteindelijk de uitdaging aan en komt nu dus met een turn-based RTS game. Turn-based inderdaad, hetgeen wil zeggen dat jij eerst een paar zetten mag doen, waarna de computer zijn troepen verplaatst. Je ziet precies tot hoe ver je je eenheden in de in vierkantjes opgedeelde levels kunt verplaatsen. Easy does it.





"Kan iemand die schotel iets draaien? Dat pornokanaal moet beter te ontvangen zijn!"

HALEN ALS:

- Je Advanced Wars tof vindt maar te stoer bent voor een GBA of een DS.
- Je ervan houdt om met soldaten en tankjes te spelen.
- Je je vrienden ook altijd bulderend commandeert en opdrachten meegeeft.

GEEN OPSMUK

Field Commander is een game waarop ik sinds de aanschaf van mijn PSP heb zitten wachten. De game heeft tanks, helikopters, buggy's, onderzeeërs, voetvolk... maar belangrijker: hij is helemaal in 3D! Daardoor ziet het spel er misschien wat minder strak en korreliger uit dan het pastelkleurige Advance Wars, maar dat zal me dus even gevoeglijk aan mijn achterste roesten.
3D levert namelijk leuke gameplay op. Zo hebben eenheden die bovenop een berg staan, voordeel ten opzichte van lager gelegen troepen en verplaatsen sommige units zich langzamer over de heuvelachtige ondergrond dan anderen. Dit is feitelijk ook het geval in het platte Advance Wars (Field Commander is zeer schatplichtig aan Nintendo's topper) maar hier zie je de daadwerkelijke invloed van het terrein logischer in beeld gebracht.
Ook kun je het slagveld vanuit meerdere hoeken bekijken en kan een busje – een echt 3D object dus – naast vervoermiddel van grondtroepen ook dienst doen als bescherming tegen diezelfde grondtroepen van de vijand.



Daarnaast kun je schade toebrengen aan het 3D terrein. Bossen kunnen kapot geschoten worden waardoor tanks en voertuigen verder kunnen rijden, waar je anders een omweg hadden moeten maken.
Het is dus geen opsmuk of uiterlijke krachtpatserij, het heeft invloed op de gameplay en dat juich ik uit volle borst toe.

GEMENE TERRORISTEN

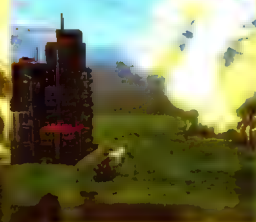
Andere leuke twist; voertuigen hebben brandstof nodig, en wapens kunnen niet zonder munitie. Je kan dus niet oneindig voertuigen verplaatsen en ook je wapengebruik vraagt om beleid. Gelukkig zijn er bevoorradingseenheden maar die kunnen door de vijand – die gemene terroristen van de Shadow Nation – kapot worden geknald. Dus bescherming van je supply-wagentje door een Half-Track of een Gunship is aan te raden.
Hoe je aan deze toffe units komt? Door verschillende gebouwen in de maps te veroveren, zoals huizen, fabrieken, vliegvelden en havens. Hoe meer gebouwen onder je commando, hoe meer geld er binnenstroomt waarmee je eenheden bekostigt.
Overigens wordt Field Commander voor een beetje doorgewinterde speler nooit hoofdbrekend moeilijk, maar de dertig singleplayer missies bieden genoeg vermaak. Bovendien mag je je daarna uitleven in multiplayer en dus hebben PSP spelers eindelijk hun eigen alternatief voor Advance Wars.



Kijk uit! Aan het eind van het parkje staan klaprozen..., te laat!

CONTROLFREAK

De latere maps huisvesten verschillende type Control Rooms die je superwapens verschaffen. Zo kun je een Laser Attack, een Air Strike of een Napalm Strike loslaten boven vijandelijk gebied voor brute schade. Daarnaast legt een AMP Blast de grond en zeetroepen voor een ronde lam, terwijl een Concussion Blast alle lucht- en infanterie-eenheden tijdelijk uitschakelt. Vooral tijdens multiplayer zijn dit kostbare troeven.





Vinden jullie ook niet dat zo'n raket net een pen-is?

CONCLUSIE

FIELD COMMANDER

PSP
SONY ONLINE / UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Minimaal een slordige 12 à 15 uur.

Field Commander is een tikje makkelijk maar daarom niet minder vermakelijk. Eindelijk een RTS op de PSP en ik ben er blij mee!

82



MIAMI VICE THE GAME

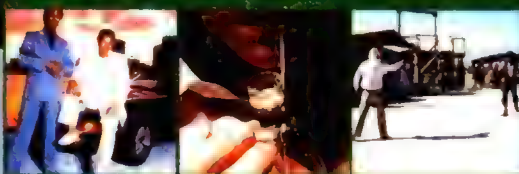
BORIS SNUIFT... VAN ONGENOEGEN

"STUGGE CAMERA, LANGDRADIGE SHOOTOUTS."

Deze zomer is de nieuwe Miami Vice film in première gegaan en dat betekent dat er ook een glanzende nieuwe Miami Vice game moet komen om de enthousiaste bioscoopgangers nog een paar extra munten uit de zak te kloppen.

Ik weet niet of dit blad gelezen wordt [illegible] veel dertigers [illegible] dan zijn ze [illegible]
[illegible] Regisseur, schrijver en [illegible] producent Michael [illegible] verantwoordelijk voor het oorspronkelijke script van [illegible] Vice en het maakte hem ongekend populair. Het is daarom ook niet verwonderlijk dat hij zelf met het initiatief kwam om een nieuw Miami Vice verhaal te schrijven voor op het witte doek. Helaas vond hij de originele acteurs Don Johnson (Crockett) en Philip Michael [illegible] (Tubbs) te oud en daarom [illegible] lijk Colin Farell en Jamie [illegible]

MIAMI VICE: THE GAME =



Nog mazzel dat het niet 't standbeeld van Andre Hazes is. Dat had je nooit omver gekregen.

Ineens beseften ze dat ze heel wat liever achter een standbeeld van André Hazes hadden gestaan.

MOMPELENDE JUNK

[illegible] hoofdrolspelers uit de film zijn ook gelijk de personages die je als eerste ziet als je [illegible] Vice op de PSP speelt. En dat voelt toch raar aan. Sony Crockett als een mompelende junk met een grote snor en het lijkt wel alsof Tubbs aan de crack is want Jamie Foxx zet een veel te opgefokte vertolking van 'm neer, en dat zit dus weer precies zo in de game.

Ik voel het niet maar het hoeft geen ramp te zijn. De game is per slot van rekening niet gebaseerd op het oude verhaal maar op de nieuwe film en daarvoor zullen we bepaalde jeugdherinneringen moeten laten voor wat ze zijn.

SHOOTOUTS

Miami Vice The Game begint met een shootout, het spel eindigt ook met een shootout en als ik heel eerlijk ben, is er niet heel veel meer te beleven dan shootouts. En die shootouts lijken ook nog eens heel veel op elkaar.

De spaarzame momenten waarin je iets anders moet doen, bestaan eigenlijk alleen uit het rondvaren in een speedboat door de grachten van Miami.

HEADSHOT

Het is mogelijk om tijdens zo'n schietpartij met Crockett of Tubbs dekking te [illegible] vervolgens sneaky je vijand met een [illegible] shot uit te schakelen. Je kunt jezelf [illegible] te ook besparen en gewoon naar de vijand toe lopen en hem van dichtbij kapot knallen. Dat is in de eerste levels vooral mogelijk omdat de vijanden verrassend weinig "damage" aanrichten. Later, als er meer vijanden met machinegeweren op komen draven, wordt het lastiger.

AFSTAND

Omdat de levels een behoorlijke omvang hebben en de vijanden al van ver af beginnen te knallen, word je gedwongen om ze van grote afstand uit te schakelen. Echter, de vijandelijke mannetjes zijn letterlijk niet groter dan één of twee pixels. Op zich geen probleem ware het niet dat we te dealen hebben met een stugge camera en het dubieuze analoge knuppeltje op de PSP.

WAPENS

De wapens zorgen voor de broodnodige afwisseling. Het is per slot van rekening een beetje saai om iedereen maar de hele tijd met dezelfde 9mm af te knallen. De machinegeweren zorgen ervoor dat het tempo wordt opgevoerd omdat de langdradige shootouts hierdoor een stuk sneller in [illegible] sneller uit en voor je het weet is de gevaarlijke Zuid-Amerikaanse drugsbaas uitgeschakeld en deze tergende game voorbij.

MULTIPLAYER

Heb je na je singleplayer ervaring nóg niet genoeg van Miami Vice dan is er de Co-op mode waarmee je via WiFi opnieuw hetzelfde avontuur kunt beleven.
De kans dat je andere spelers vindt lijkt mij echter niet heel groot want zeg nou zelf, wie gaat er in godsnaam 49 euro neerleggen voor dit spel?

HALEN ALS:

- Je wilt weten hoe Syphon Filter was geweest als het door een stel twaalfjarige crack junks was gemaakt.
- Je zo'n grote Miami Vice fan bent dat je het dekbedovertrek en de lunchtrommel al hebt aangeschaft.
- Je zelf ook graag een pijpje wegrookt en het je eigenlijk niet kan schelen wat er gebeurt op het scherm zolang het maar beweegt.
- Je geen genoeg kunt krijgen van eentonige voiceovers.





CONCLUSIE

MIAMI VICE

PSP
REBELLION / VIVENDI UNIVERSAL
1- 2 SPELERS
OUT NOW

De levels zijn groot maar ook na urenlange shootouts vond ik niets dat me kon boeien.

Miami Vice: The Game is niet zo slecht als het gelijknamige misbaksel dat Davilex ooit produceerde maar het scheelt weinig. Misschien hadden de makers zich de productiekosten kunnen besparen en gewoon die oude game opnieuw in de winkels kunnen leggen.

58



AGE OF PIRATES CARIBBEAN TALES

BORIS KIEST HET RUIME SOP

„DE ZEESLAGEN ZIJN AARDIG MAAR DE ZWAARDGEVECHTEN OM TE JANKEN ZO KNULLIG."

Na vijf jaar wachten brengt de geplaagde Nederlandse uitgever Playlogic zijn eerste min of meer fatsoenlijke game op de markt. Ze hebben hem niet zelf gemaakt en eigenlijk doet Atari de distributie maar ach... een kniesoor die daar op let.

Piraten zijn populair. Niet alleen de film met Johnny Depp spreekt tot de verbeelding maar onderzoek wijst uit dat kinderen na soldaatje en cowboytje het liefst piraatje spelen. En aangezien we natuurlijk allemaal nog een beetje kind zijn, lijkt het ons zeker geen slecht idee om een piratengame uit te brengen. Developer Akela, bekend van o.a. Sea Dogs en Age of Sail II heeft eens goed nagedacht en besloten dat het volgende zeeschuimer avontuur helemaal in 3D moest zijn. Een ding moet gezegd worden: ze hebben in ieder geval heel goed gekeken naar Sid Meier's Pirates!, de godfather van de piratengames.

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES =



HALEN ALS:

- Je geobsedeerd bent door piraten.
- Je elk weekend helemaal naar de klote bent van de Yohoho en de Rum.
- Je je afvraagt wat Playlogic nou precies doet.

SID MEIER

Age of Pirates lijkt in heel veel opzichten op de game van Sid Meier. In de havens kun je de gouverneur, de koopman, de kroeg en de scheepsbouwer bezoeken. In de kroeg rekru[illegible] je nieuwe bemanningsleden en bij de [illegible] schepen of laat je de nodige [illegible] [illegible] ressant [illegible] sies en opdrachten. Iedereen met een uitroepteken boven zijn hoofd heeft iets interessants te vertellen en zodoende heb je al snel je eerste betaalde opdrachten binnen en kun je aan de slag.

SIM

In Age of Pirates heb je de mogelijkheid om met meerdere schepen tegelijk te varen en ook met meerdere schepen tegelijk te vechten. Een zeeslag wordt daarmee een stuk interessanter dan bij andere piratengames. Vooral omdat de game van tijd tot tijd meer lijkt op een piraten simulatiespel dan iets anders. Je moet werkelijk overal rekening mee houden.



Door: **Fubar!** Het rustieke zeilmiddagje met TBS'ers leidde onverwacht toch weer tot kamervragen...

MULTIPLAYER

In de multiplayer mode kun je online met maximaal zestien schepen een zeeslag uitvoeren. Helaas zijn deze multiplayer maps nog veel kleiner dan in singleplayer en ben je voor je zeeslag aangewezen tot één bepaald eiland of één bepaalde haven.

VERHAAL

In tegenstelling tot eerdere berichten hebben de makers toch een verhaallijn aangebracht waardoor het RPG karakter van het spel nog meer onder de aandacht komt. Door ervaring is het namelijk mogelijk om je personage te upgraden met extra skills, hetgeen een extra dimensie aan het spelplezier toevoegt. Overigens geldt datzelfde principe ook voor je bemanning en ik hoef je waarschijnlijk niet te vertellen dat een blije bemanning onder een goede officier veel beter presteert dan het gemiddelde bij elkaar geraapte zooitje zeeschuimers dat je in de kroeg vindt. Terwijl je druk bezig bent jezelf en je bemanning wat ervaring bij te brengen, kun je een gedeelte van het Caribisch gebied onveilig maken. Helaas loopt de kaart slechts van Curaçao tot Cuba en ontbreekt het vaste land helemaal.

MUZIEK

Akela heeft dus de stap naar 3D gemaakt maar ik weet niet of de speler daar nou zoveel wijzer van wordt. Het spel is niet per definitie leuker, het is er alleen een stuk mooier op geworden.
Geen positief nieuws echter over de besturing van de schepen en je hoofdpersonage want dat werkt vaak onhandig en de zwaardgevechten zijn om te janken zo knullig.
De hele game voelt aan alsof het heel wat is maar die belofte wordt tijdens het spelen nooit echt ingelost. Alleen de zeeslagen zijn aardig maar het hele piraten gevoel had met veel meer realiteitszin en misschien ook wat meer humor benadrukt mogen worden. Misschien een beetje zoals Sid Meier's het met zijn game Pirates! gedaan heeft? Al is de muziek in Age of Pirates wel een stuk beter.



Door: **Muijs** SE Fireworks probeert tevergeefs ook overzeese verkoop.





CONCLUSIE

AGE OF PIRATES

PC
AKELA / ATARI / PLAYLOGIC
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

Uitgespeeld heb je de game niet snel maar op een gegeven moment ben je er echt wel mee uitgespeeld.

De beste game van Playlogic tot nu toe! Al zegt dat helaas meer over Playlogic dan over Age of Pirates.

70



BORIS

GANGS OF LONDON

„ UITEINDELIJK HEB IK DE MEESTE LOL GEHAD MET HET IN DE PRULLENMAND SCHIETEN VAN DIT SCHIJFJE. ”

JEROEN ERGERT ZICH DOOD

Ik dacht dat ze in Londen links reden...

HALEN ALS:

- Jij die ene Nederlander was die The Getaway vet vond.
- Je altijd al als dikke toerist in Londen hebt willen lopen.
- Je altijd het tegenovergestelde doet van wat men je adviseert.

De PSP heeft een leuk knopje om het CD'tje wat erin zit eruit te laten springen. Doe je dit goed, dan kun je het CD'tje zelfs lanceren. Op de een of andere manier ging dat met het schijfje Gangs of London heel gemakkelijk, en schoot Jeroen hem zo, hopsa, de vuilnisbak in.

Ik had al weinig hoop dat Gangs of London, de uitgedunde, ingekorte, in hapklare brokken verdeelde The Getaway voor onderweg, een goede titel zou worden. Maar dat het zo ontzettend dramatisch was, had ik echt niet ver[illegible]

GANGS OF LONDON =



STRIPVERHAAL

Gangs of London kun je inderdaad zien als The Getaway voor onderweg, maar dan zo in stukjes gehakt dat er weinig meer over is gebleven van het hele 'GTA in Londen' principe.
Als eerste verschijnt op je PSP de kaart van Londen met daarop een aantal missies. Dat zijn of race en rij missies of missies waarbij je moet lopen en schieten. Soms moet je iets beschermen en soms moet je iemand ontvoeren.
De opdrachten worden door mooie stripalbum foto's ingeleid en ook de game zelf heeft een beetje een tekenfilm achtige uitstraling maar dat ziet er dan weer een heel stuk minder uit. Denk aan Dragon Ball Z maar dan veel en veel slechter uitgewerkt. Hetzelfde geldt voor de besturing.
Personages lopen houterig, reageren niet helemaal lekker op jouw commando's en de (vuur)gevechten zijn niet om aan te zien.

TOERIST

Om de matige kwaliteit van de Story mode te verdoezelen heeft de ontwikkelaar een zooitje extra's aan de game toegevoegd. Het meest trieste extraatje vind je in de vorm van toeristje spelen in het digitale Londen.
Je kiest een gebied uit waarin je wilt rondstruinen en plof daar sta je dan als een vadsige (Duitse?) toerist met een foute Hawai blouse en een korte broek die te strak om je bovenbenen zit, midden in Londen. Je kunt foto's maken waarna je een korte beschrijving krijgt van het gefotografeerde object.
Je moet natuurlijk wel eerst die toeristische attracties vinden om ze überhaupt te kunnen fotograferen. Alleen, je kunt als toerist natuurlijk niet zomaar mensen uit auto's slaan. Dat wordt dan de bus, metro of taxi pa[illegible] dat deze vervoers[illegible] lijken te leiden en [illegible]lichten stil blijven [illegible]
Uiteindelijk ga je maar gewoon lopen en vraag je aan steeds weer dezelfde voorbijgangers de weg naar de Big Ben en als je dan geluk hebt wijzen ze je de weg, hemelsbreed. Dus ook daar schiet je geen reet mee op.

PUB

Leuker is het om van[illegible] hoofd[illegible] Pub te kiezen, [illegible]aar je kunt darten, poolen, kegelen, [illegible] of gamen op een arcade kast. De spelle[illegible] werken op zich erg goed, met name het poolen en darten zijn erg leuk, zeker als je het tegen een andere PSP bezitter opneemt.
Toch, uiteindelijk heb ik de meeste lol gehad met het in de prullenmand schieten van dit schijfje.

In Britse hotels wordt altijd genadeloos ingegrepen als mensen er na het ontbijt met het bestek vandoor gaan.



Zo doet de Russische politie het ook. 'Meneer u krijgt een bon, uw koplamp is zo direct kapot'.

DE PSP IS DOOD

Als we het artikel op de site http://www.gwn.com/articles/article.php/id/747/ moeten geloven is de PSP dood en begraven. Een van hun argumenten is dat er te weinig goeds op de PSP verschijnt, met name gezien de prijs die je voor de games betaalt. En ik moet zeggen, als je spellen als Gangs of London ziet, kun je je daar wel iets bij voorstellen. Gelukkig laten spellen als Tekken Dark Resurrection (pagina 70) zien dat er wel degelijk leven in de PSP zit. Het is alleen zo jammer dat er té weinig van dit soort toppers verschijnen op de in principe zo krachtige handheld van Sony.



CONCLUSIE

GANGS OF LONDON

PSP
SONY / COLUMBIA TRISTAR
1-5 SPELERS
OUT NOW

Na een half uurtje ben je het al zat.

Ik zette vanaf het begin al vraagtekens bij Gangs of London en die vraagtekens waren meer dan terecht.

30


JEROEN

TEKKEN DARK RE

IK WAS ZO ONDER DE INDRUK VAN WAT IK OP M'N SCHERMPJE ZAG DAT IK EVEN ALLE COMBO'S, MOVES EN 'CHEESY' TRUCJES VERGAT.

"Sorry", zei Jeroen tegen Ed, "ik kan onmogelijk mijn teksten aanleveren deze week. Mijn duimen en wijsvingers zijn namelijk overbelast. Kijk maar, de blaren staan er zelfs op." Natuurlijk had Ed alle begrip en mocht Jeroen naar huis om z'n vingertjes te laten verzorgen.

Wachten had geen zin, niet op een Europese versie althans. Vandaar dat ik m'n Sushi connectie opdracht had gegeven om Tekken: Dark Resurrection zo snel mogelijk naar mijn huis te sturen. De game was in Azië immers net uit en wachten op de Europese release daar had ik, ongeduldig als ik ben, gewoon geen zin in.

Een dag nadat ik mijn bestelling had opgegeven, stond er een Aziatisch ogend meneertje voor mijn deur, met in zijn handen een pakketje uit Hong Kong.

Zo blij als een kind nam ik het pakketje van de beste man in ontvangst, trok het karton aan stukken, haalde behendig het cellofaan van het PSP doosje en stak Tekken Dark Resurrection in mijn PSP.

UITPAKKEN

Het duurt lang dat laden. Ik merk dat ik ongeduldig begin te worden. Dan verschijnt het Bandai Namco logo in beeld, niet veel later gevolgd door het Tekken Dark Resurrection filmpje. Best leuk allemaal maar ik wil de game spelen, ik wil datgene wat ik in de Japanse commercial heb gezien met eigen ogen ervaren. Zelf die knoppen indrukken, zelf die combo's uitvoeren. Ik klik het filmpje weg Gehaast klik ik mezelf door de menuutjes heen en selecteer Arcade mode, kies vechtersbaas Jin Kazama en het feest kan beginnen.

TEKKEN =



Helaas, voor dit soort standjes zijn m'n vrouw en ik inmiddels te oud.



SURRECTION



JEROEN BEUKT ER OP LOS


Als ze deze move doet, weet je dat ze geen slipje draagt.

VLEKKEN

De eerste ronde verloor ik kansloos. Dat lag overigens niet aan mijn onkunde. Ik was gewoon zo onder de indruk van hetgeen ik op dat PSP schermpje zag dat ik even alle combo's, alle moves en alle 'cheesy' trucjes vergat.
Wat ziet deze game er ontzettend vet uit! Het is alsof je de PS2 versie van Tekken 5 (Dark Resurrection is in feite deel vijf plus wat extra's) in je handen houdt.
Natuurlijk mist de PSP de nodige power om alle polygoontjes van de PS2 versie op het scherm te toveren, maar dankzij het kleine scherm kan de game het zich veroorloven. Daar komt bij dat alle animaties en moves weldegelijk aanwezig zijn en dat dankzij de introductie van drie nieuwe personages, de PSP versie in feite superieur is aan de PS2 versie.

DE BESTE

De tweede en derde ronde herpakte ik mezelf en maakte ik gehakt van Yoshimitsu. Ongelooflijk hoe soepel de game loopt en hoe gemakkelijk ik de verschillende moves en combo's uit de PSP tover. En dat terwijl de PSP, en dan met name de D-pad, wordt gezien als volkomen ongeschikt om beat 'em ups mee te spelen.
Dat Tekken wel goed speelbaar is, heeft waarschijnlijk te maken met hoe de serie in elkaar steekt. De franchise moet het niet zo zeer hebben van moves die gebruik maken van halve en kwart cirkels (denk bijvoorbeeld aan de dragonpunches, fireballs of whirlwind kicks uit de Street Fighter serie) maar het zijn vooral combinaties van simpele rechte commando's die het 'm doen. Denk aan twee maal naar voren gevolgd door een stoot of trap.
Hierdoor is Tekken bijzonder goed speelbaar, sterker, ik durf het gerust de beste beat 'em up op een portable te noemen.

MULTIPLAYER

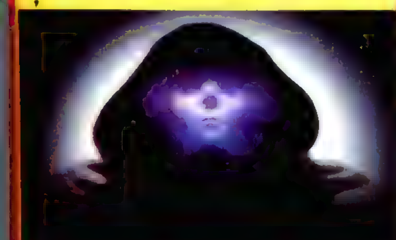
Er zijn genoeg modes aanwezig om je als eenzame leunstoelninja mee te vermaken. Maar de ware beat 'em up speler gaat toch wel voor de multiplayer. Dankzij de Game-Share optie, is het mogelijk om tegen iemand een potje te knokken zonder dat deze andere PSP bezitter een versie van Tekken in zijn handheld heeft. Het laden neemt wel wat tijd in beslag maar als dat eenmaal achter de rug is, loopt het uitermate soepel en zonder vertragingen of stotterend beeld.

PLEZIER

Je zult begrijpen dat ik nog steeds ontzettend veel plezier beleef aan deze game. Het is sowieso een uitstekende game om mensen te laten zien hoe krachtig de PSP wel niet is, en dankzij de Game-Share optie kun je op een gemakkelijke manier andere PSP bezitters' kont schoppen, zonder dat ze in het bezit hoeven te zijn van de game.
Bovendien schept dit spel bij mij toch wel een hoog verwachtingspatroon. Nu ik weet dat Tekken zo ontzet tend goed is overgezet, is het natuurlijk een a-b-c'tje dat datzelfde Bandai Namco, Soul Calibur naar de PSP gaat halen. Ik kan niet wachten om m'n Sushi boer opnieuw in stelling te brengen.

GEESTIG

Tekken Dark Resurrection heeft een online mode. Het is alleen bijzonder jammer dat dit in feite alleen een online ranglijst is voor een aantal game modes zoals Time Attack, Tekken Bowling, Survival en Command Attack.
Verder biedt de online mode de mogelijkheid tot het downloaden van extraatjes, zoals wallpapers en ghosts.
Ghosts zijn in feite A.I. personages van andere gamers, het zijn niet zozeer de echte gamers, maar meer de benadering van hun speelwijze. Deze ghosts zul je vervolgens in de singleplayer mode Tekken Dojo op willekeurige momenten tegenkomen.
Het is bijzonder jammer dat Bandai Namco geen online beat 'em up van Tekken heeft kunnen maken want genoemde ghost optie kan hoogstens als een schraal alternatief worden beschouwd.



BAD ASS BOSS

Tekken 5 en dus ook Tekken Dark Resurrection heeft echt een eindbaas die zich kan meten met de jaren 90 SNK bosses. Dat zegt je misschien niets, maar ik kan je zeggen dat de SNK eindbazen uit die tijd hard as nails waren.
Jinpachi, de eindbaas van Tekken 5 en Dark Resurrection, heeft diezelfde kwaliteit. Zijn movelijst is niet supergevarieerd maar bezit wel twee van de meest frustrerende moves ooit. Namelijk een stun move waardoor jouw personage voor ongeveer vijf seconden in een hit animatie gevangen zit en je dus bent overgeleverd aan de genade van Jinpachi... en die heeft hij niet. Een andere move, Fiery Devil Breath, is een vuurbal die je halve energiebalk leeg vreet. Jinpachi verslaan doe je niet zomaar, daar heb je én skills én een flinke dosis geluk voor nodig.



HALEN ALS:

- Je wel weer toe bent aan een topper voor de PSP.
- Je Tekken een warm hart toedraagt.
- Je niet bang bent je vingers te pijnigen.



CONCLUSIE

TEKKEN DARK RESURRECTION

PSP
BANDAI NAMCO / SONY / COLUMBIA
TRISTAR
1-2 SPELERS
OUT NOW

Alleen Tekken Bowling zal je al heel wat uurtjes aan je PSP gekluisterd houden.

Niet alleen een hele goede beat 'em up maar ook nog eens een hele goede PSP game, en je weet hoe schaars dit soort juweeltjes zijn.

84


JEROEN

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

STEVEN DANKT CAPCOM

"CAPCOM HEEFT DEZE GAME SPECIAAL VOOR MIJ GEMAAKT, IK WEET HET ZEKER"

POWER UNLIMITED GOLD

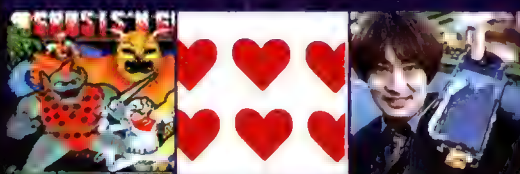
Dit is dus hoe het moet! Als je een oude licentie afstoft en in een nieuw jasje steekt, zorg dan dat het eindresultaat de oude sfeer behoudt maar veel nieuwe elementen evenals een moderne versie van de gameplay bevat, zoals Ultimate Ghosts 'n Goblins.

Capcom heeft deze game speciaal voor mij gemaakt, ik weet het zeker. Het kan geen toeval zijn dat elk element van Ultimate Ghosts 'n Goblins mij aanspreekt. Allereerst heb ik een zwak voor de oude licentie. En voor bekenden met het origineel zitten er vele punten van herkenning in. Denk hierbij aan de muziek, enkele vijanden, geluidseffecten en de sfeer van de levels. Verwacht echter geen één op één port, want zowel de graphics als de levels zijn volkomen nieuw. De 3D graphics zijn scherp en de levels ogen ondanks hun tweedimensionale richting vol leven.

ARMOR

De grootste vernieuwingen zijn echter te vinden op het gebied van de gameplay. Net zoals in de twee Maximo games (de PS2 incarnaties van Ghosts 'n Goblins) zijn er dit maal meerdere armor upgrades die tevens je wapen versterken en er dus voor zorgen dat het langer duurt eer je in je welbekende hartjesonderbroek demonen te lijf moet.
Er zijn ook enkele speciale armors die je extra hoge sprongen laten maken of zelfs vleugels geven zodat je tijdelijk kunt vliegen. Verder verkrijg je meerdere sterke magische aanvallen evenals speciale schilden, zoals mijn favoriet waar je voor korte tijd op kunt zweven. Daarnaast word je soms na het verslaan van bepaalde eindbazen beloond met een nieuwe skill (zoals de traditionele double jump) hetgeen de game een licht Metroid gevoel geeft.
Ook alle oude wapens – zoals de lans, dolk en het wijwater – zijn terug te vinden, aangevuld met enkele nieuwe wapens. Ik noem een kruisboog, sikkel en zweep. Deze laatste zal dankzij het hoge Belmont gehalte de Castlevania liefhebbers zeker aanspreken.

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS =



Da's die magische kist met onuitputtelijke inhoud. Zo vind je er onder andere een slof pantoffels, een hoop drollen, een massa gewichten en een bende rovers in.

LASTIG

De 8-Bit en 16-bit games staan te boek als uitermate uitdagend, daar zijn we het ondertussen wel over eens neem ik aan. En met name Ghosts 'n Goblins staat bekend om zijn hoge moeilijkheidsgraad.
De conclusie dat gamers vandaag de dag niet meer bereid zijn om een bikkelhard virtueel pak slaag te krijgen is al eerder getrokken en lijkt te worden bevestigd met deze remake. De gameplay zelf is nog steeds hardcore maar er worden meerdere concessies gedaan. Zo begin je in de Novice mode met een riante voorraad levens, en is er tevens na ieder level een savepoint vanaf waar je weer met volle levens begint mocht je bij het Game Over scherm belanden.
De gameplay zelf helpt mee in de vorm van meerdere lagen armor en sterke powerups. Echter, de belangrijkste aanpassing is het direct spawnen op het punt waar je doodgaat (of op de laatste vaste ondergrond), waardoor je niet een stuk van het level opnieuw hoeft te doen.

HALEN ALS:

- Je ook maar iets hebt met hectische 2D actie.
- Je van een goede uitdagende game houdt.
- Je niet zo'n new age game softie bent die gaat huilen als ie tien keer doodgaat op dezelfde plek.



Da's net de kamer van m'n dochter een dag voor de werkster komt.

22 RINGS TO RULE THEM ALL

Ik betwijfel of ik me nog steeds een weg zou kunnen banen door het originele Ghosts 'n Goblins maar het feit blijft dat het 2D actie/platform genre nog altijd een van mijn sterke punten is. Door de laatste Maximo ragde ik in slechts één dagje naar de eindbaas.
Ook Ultimate Ghosts 'n Goblins leek even in een oogwenk voorbij te zijn. In slechts zo'n ruime twee uur was ik al bij het laatste level aanbeland (wel op de makkelijkste stand).
Maar op het moment dat het gevecht met de eindbaas zou beginnen, bleek dat ik slechts een aantal van de benodigde 22 ringen in de voorgaande levels had gevonden en werd ik zonder pardon teruggeplaatst naar het begin. Gelukkig is de game zo sterk dat het nogmaals doorlopen geen straf is.



CONCLUSIE

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

PSP
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

De game is zo sterk dat ie zelfs na het uitspelen (wat de pro binnen een dag kan doen) mijn PSP mag blijven bewonen.

Ultimate Ghosts 'n Goblins biedt het beste van twee werelden; de sfeer, stijl en opzet van traditionele 2D platformers samen met alle toeters en bellen van moderne gameplay zoals we die tegenwoordig kennen.

90



TENCHU
TIME OF THE ASSASSINS

MAARTEN IS Z'N PSP

„DAT SCHIJFJE MET DE LETTERS TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS... WAS DAT MAAR NOOIT GEMAAKT."

HALEN ALS:

- Je lelijk bent en een spel zoekt dat bij je past.
- Je alles koopt waar een ninja in voorkomt.
- Je ook eens kennis wilt maken met totale frustratie.

EEN SEIZOENSKAART VAN FC ZWOLLE VOOR M'N VERJAARDAG? BEN JE GEK GEWORDEN?!

Vechtende vrouwen staan er altijd wat ongemakkelijk bij als ze ongesteld zijn.

Dat Maarten niet helemaal spoort, daar zijn we inmiddels al achter. Maar om nu in de eerste Power Unlimited waar je voor mag schrijven in de huid te kruipen van een PSP... dat gaat toch wel heel ver.

Hallo! Ik ben Maarten's PSP, tenminste dat was ik tot voor kort. Op dit moment woon ik namelijk in een winkelwagentje, met als enig gezelschap een paar lege bierblikjes, wat winkeltassen gevuld met troep en een vieze, stinkende man met een onverzorgde baard. Vroeger was dat wel anders, toen [illegible] beste maatjes met Maarten. Dat [illegible] nog eens tijden! We reisden het hele la[illegible] in trein en bus. Maarten gaf me dan va[illegible] ronde schijfjes en ik speelde ze af. Fantastisch was het! Soms stak hij ook wel eens een memorycard in mijn gleufje. Daar stond van alles op: muziek, films, foto's; het was net een grabbelton.
Nee, die gast zorgde goed voor me. Als het regen[illegible], was hij het die me droog hield. Was ik uit[illegible]put? Dan gaf hij me via een infuus weer tonnen energie. Wat een tijden! Het had eeuwig mogen duren...

TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS =

DE VAL

Het tegendeel werd echter waar toen Maarten me op een dag een nieuwe UMD-schijf toediende. Tenchu: Time of the Assassins, stond erop. Op het eerste gezicht leek er niets aan de hand. Ik speelde de disk af en dat ging zonder problemen. Maar nadat mijn [illegible] [illegible]uten [illegible] [illegible] fok is dit?', [illegible]tamelde hij. Korte tijd later pakte Maarten me steeds steviger vast en begon steeds harder op mijn knopjes te drukken! Hij begon te schreeuwen: 'Wat een kut camera!' 'Wat moet ik hiermee?' en 'Wat een knaken game!' klonk het door de kamer.
Toen volgde het hoogtepunt van de woede van mijn baasje. Een gebeurtenis die mijn bestaan voor altijd zou veranderen. Hij kneep me fijn, slaakte een oerkreet en smeet me door het raam. Ik viel naar beneden. De val leek wel eindeloos. Totdat mijn mooie, glimmende plastic huidje een harde, betonnen stoeprand raakte...

ZWERVER

Daar lag ik dan. Moederziel alleen. Diep in de nacht ontfermde een zwerver zich over mij en stopte me in zijn winkelwagen met stinkende zooi. Nu is deze ranzige baardaap mijn nieuwe baas.
Maar waarom heeft m'n baasje me eruit geflikkerd? Ik stond toch altijd voor 'm klaar? Overal nam ie me mee naartoe en nu? Nu lig ik tussen de stinkende rotzooi weg te rotten. Het was toch niet mijn schuld? Nee, ik weet zeker dat het te maken had met dat laatste schijfje dat ik speelde. Dat schijfje met de letters Tenchu: Time of the Assassins. Het kán niet anders. Was dat schijfje maar nooit gemaakt...

DOE HET ZELF!

Het lijkt me sterk dat de makers al rekening hebben gehouden met negatief commentaar, maar toch lijkt het er stiekem een beetje op. Er zit namelijk een level editor in deze PSP game. Dus als je tijd en zin hebt, kun je je eigen levels maken en daar ook een missie voor bedenken. Dan mag je daarna dus niet meer zeiken over simpele missies en kale levels.
Waar je wél over mag zeiken is dat de game er grafisch erg triest uitziet, en dat verandert ook niet als je zelf een level in elkaar hebt geknutseld.
Je creaties kun je trouwens ook delen met je maatjes. Moet je wel iemand vinden die ook zo gek is geweest deze game te kopen...

807... 808... 809... 810! WIE NIET WEG IS...

... IS GEZIEN!

DE CAMERA

Tenchu: Time of the Assassins is een stealth ninja game. Je kunt kiezen uit vier, en later vijf personages met elk hun eigen verhaallijn. Dat klinkt tof maar aan het cijfer dat je rechts onderaan deze pagina ziet, begrijp je wel dat er met deze game van alles mis is.
Grootste obstakel om van deze game te kunnen genieten, is de camera en die is essentieel in stealth games als deze. Niet alleen is de camerahoek uitermate slecht gekozen (je kijkt constant naar de grond en je hebt maar een paar meter zicht), ook volgt de camera je bijzonder traag. Het voelt een beetje aan alsof er een cameraploeg van Max TV achter je aan hobbelt. Nu moet ik eerlijk zeggen dat je vanuit de stealth mode kunt switchen naar een first-person view. Zo kun je wel beter zien hoe de situatie ervoor staat, maar echt lekker voelt ook dat niet aan. Helemaal niet als je inmiddels al in een ongewenste battle terecht bent gekomen.

CONCLUSIE

TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS

PSP
FROMSOFTWARE / SEGA
1-2 SPELERS
OUT NOW

Als je het een uur vol kan houden, vind ik het knap!

Door de überslechte camerapositie kun je deze game niet spelen zoals je zou willen, en neem maar van mij aan; daar raak je extreem gefrustreerd van. Tel daar de simpel vormgegeven (soms zelfs kale) levels bij op en het drama is compleet.

35



DARKSTAR ONE

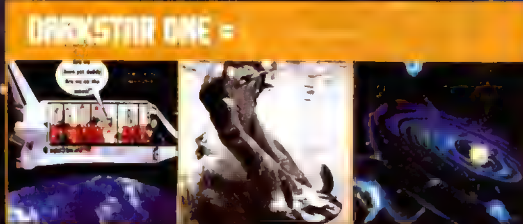
JAN SPEELT MET Z'N DONKERE STERRETJE

"EEN SOORT MUPPET-SHOW ZONDER HUMOR."

Ondanks de eerdere testversie in het Duits en de ietwat homo-erotische titel, ging Jan met frisse moed aan de slag met de review van Darkstar One, een spacesim die zichzelf arrogant presenteert als "Freelancer Done Right".

Ik wacht al jaren op een nieuwe Elite. Freelancer was tof maar niet zo revolutionair als gehoopt, en X3: Reunion was het net niet. Nu komt er een Donkere Ster langs die gepositioneerd wordt door uitgever en ontwikkelaar als "Freelancer, maar dan zoals je had moeten zijn!"
Nu heb ik het niet zo op donkere sterretjes maar een game die zo hoog van de toren blaast, moet toch wel even gechecked worden.

DARKSTAR ONE =



TOEGANKELIJK

Darkstar One (DO) telt zes rassen, diverse sterrenstelsels, heel wat knallende actie en nog meer handelsmogelijkheden. Genoeg te doen dus in deze omvangrijke, virtuele kosmos.
Je kunt de verhaallijn volgen over de dood van je vader en diens geheimzinnige ruimteschip (de Darkstar One dus) maar je kan net zo goed lekker vrij en blij ruimtereizen.
De combat is simpel; je kunt met een joystick spelen maar de combi muis & toetsenbord werkt ook prima.

EIGEN SPEELSTIJL

Grootste aantrekkingskracht is de manier waarop je je ruimteschip mag customizen. Er zijn in het hele universum groene artefacten 'verstopt' waarmee je je schip upgrade. Zo geef je je speelstijl vorm, een beetje als in een RPG.
Je kunt gaan voor betere wapens óf voor een sneller en wendbaarder schip óf eentje die goed beschermd is en veel lading kan vervoeren.
Dit, in combinatie met je beroep (handelaar, smokkelaar, premiejager etc.) maakt dat je helemaal je eigen speelwijze kunt kiezen. Daarnaast krijg je ook nog eens standaard een plasmawapen dat je kunt upgraden en uitbouwen.

"Is die timewarp wel goed gelukt? Volgens mij zijn we in het stenen tijdperk beland!"

NIKS TE VINDEN

Helaas is DO niet uitdagend genoeg. De A.I. van de tegenpartij is basic en de gevechten worden op den duur voorspelbaar.
DO is weliswaar enorm groot maar de rassen zijn allemaal volgens hetzelfde systeem ingedeeld. Ook zijn er nagenoeg geen geheime locaties of verborgen items te vinden.
Het verhaal zit goed in elkaar, maar de dialogen zijn doorgaans vreselijk cheesy; een soort Muppet-show zonder humor.

VERLOREN MAGIE

Als je naar alle uiteinden van het DO universum reist ben je zeker een hele tijd zoet en ook het upgraden en uitbouwen van mijn schip vond ik tof, maar toen ik eenmaal door had wat de makkelijkste manier was om aan speciale wapens te komen, ging de magie een beetje verloren... al zullen er ook gamers zijn die dit juist als een pre ervaren.

Door: **Pjotorzo** Ook in de ruimte zal de politie je weleens op de hielen. Ze werden ook wel 'De astrowouten' genoemd.

Door: **Brat** Ikeanen bereiden zich voor op Plundra actie.



WAAR BLIJFT ELITE 4?

De Moeder aller spacesims is Elite; de eerste ruimtehandel game uit 1984 bedacht door David Braden en Ian Bell. De daaropvolgende delen Frontier: Elite II en Frontier: First Encounters waren eveneens commercieel succesvol, ondanks dat die laatste vol bugs werd uitgebracht. Ondertussen wacht de wereld smachtend op Elite 4. De eerste geruchten over de game hoorden we al in 1998 en twee jaar later verscheen in Edge Magazine een artikel over de computeranimaties van de game. September vorig jaar dook de game opeens uit het niets op als pre-order op een gamewebsite met een releasedatum Q4 2006. David Braden's bedrijf Frontier Developments meldde echter dat het hier pure speculatie betrof. Het is zelfs maar de vraag of de game überhaupt nog in ontwikkeling is.

HALEN ALS:

- Je geen zin hebt om te wachten totdat Elite 4 ooit nog eens uitkomt.
- Je blij bent dat er eindelijk weer eens een spacesim voorhanden is.
- Je Darkstar One stiekem wel een geile titel voor een game vindt.

CONCLUSIE

DARKSTAR ONE

DARKSTAR ONE
PC
ASCARON/ 2K GAMES
1 SPELER
OUT NOW

Deze game biedt voor de liefhebbers meer dan genoeg ruimte-uren, maar ik ging na twee dagen op zoek naar een andere 'ster' aan het firmament.

Darkstar One is een uitgebreide spacesim met een iets te grote bek. Leuk en bij vlagen meeslepend maar zeker niet de gehoopte (en aangekondigde) mijlpaal in het genre.

70



CHECK WWW.GAMEPLAY.NL!

GamePlay

24, 25 & 26 NOVEMBER JAARBEURS UTRECHT

ALLE NIEUWE GAMES SPEELBAAR

- [illegible]
- Xbox 360 [illegible]
- PC laat zien waarom het nog steeds het grootste platform is.
- Handheld (DS & PSP) [illegible]
- Grote gamesmarkt met [illegible] (nieuw & tweedehands).
- Enorm podium met [illegible]
- Showmatches & finales [illegible] internationale topgamers.
- TMF Game Awards 2006.
- Grootste PU-stand ooit.
- Live opnames [illegible]
- Free goodies.
- [illegible]

Groter, beter en uitgebreider dan Gameplay 06 ga je het dit jaar niet krijgen in Nederland: 12.000 m2 games, games en nog eens games. Voorheen had je in november twee grote game-events: Power Unlimited Gameplay en Gamexpo. Nu is er nog maar één: Gameplay 06, een samenwerkingsverband tussen beide events.

KAARTVERKOOP

[illegible] gestart bij [illegible] verkooppunten van [illegible] dagkaart kost [illegible] combikaart (voor de zaterdag [illegible] zondag!!!) is 24,50 euro.
WEES ER SNEL BIJ WANT OP = OP.

ULTIEME EVENT

Waarom zijn Power Unlimited Gameplay en Gamexpo samengegaan? Heel simpel; omdat we alleen op deze manier het ultieme event voor jullie kunnen neerzetten. Een event waar elke gamer, of ie nu jong of oud is, man of vrouw, hardcore of casual, naar toe wil.

Het grootste voordeel van Gameplay 06 is dat gamepublishers en andere standhouders niet langer hun budgetten over twee beurzen hoeven te verdelen, maar straks op één event keihard kunnen knallen. En ze hebben al beloofd dat te gaan doen. Dat betekent grotere stands, meer spektakel, meer demopods en betere shows.

GROOT, GROTER, GROOTST

Vergeet dus alles wat je ooit gezien hebt, vergeet zelfs Power Unlimited Gameplay 2005, vergeet Gamexpo 2005. Gameplay 06 wordt het grootste en meest uitgebreide game-event dat Nederland ooit heeft meegemaakt. Een echte gamer mag en wil dit niet missen!!!

NEDERLAND HEEFT VOORTAAN NOG MAAR ÉÉN GAME-EVENT DAT ER TOE DOET: GAMEPLAY 06!

Computer idee
CREATIVE
GAMES • GEAR • GADGETS games guide
MAXIM
GAME KINGS
X-Fi
WCG WORLD CYBER GAMES
SAMSUNG
pcm PERSONAL COMPUTER MAGAZINE

DE TEST VAN DE MAAND

Vaak krijgen we op de redactie spellen binnen die zo slecht zijn dat je er maar één ding mee kunt doen: platstampen! En dan vraag jij je natuurlijk af met wat voor soort schoenen wij dat het liefste doen. Tijd voor een test.

ASICS GEL

De Asics Gel had de tegenhanger van de Nike Air moeten worden. Extra interessant dus om te kijken wat er beter stampt. Hoewel de Asics Tiger in Amerika voornamelijk gedragen wordt door mannen tussen de 40 en de 50 die het liefst de veters zo strak mogelijk aantrekken en er een hoog opgerolde spijkerbroek bij dragen, de zogenaamde Quentin Tarantino look, is de schoen best geschikt om een slechte game mee plat te stampen. Ik kies zelf niet voor de Tiger want laten we eerlijk zijn, het ziet er gewoon niet uit. Toch heb ik ergens wel een zwak voor de Asics. Het is een schoen voor de werkende man, die zich niet veel beters kan veroorloven. Deze man zal des te meer gefrustreerd zijn door een slechte game want per slot van rekening is 60 euro niet niks. Hij zal dan maar wat graag zijn Asics uit de kast halen en het op een stampen zetten. Dan komt het Gel systeem goed van pas want het absorbeert de stampende beweging optimaal. Zorg wel dat je stevig staat en misschien iets hebt om je aan vast te houden want de smalle sportieve zool biedt maar weinig stabiliteit.



NIKE AIRMAX '90 CLASSIC

De classics behoren zonder twijfel tot de mooiste sneakers ooit gemaakt. De schoen is in Nederland de laatste vijftien jaar bezig aan een ongekende opmars en het is veilig om te stellen dat er geen enkel ander land in de wereld is waar de Airmax zo populair is als in Nederland.
Dat betekent dat de schoen hier ook behoorlijk duur is. Maar dan heb je ook wat. Vooral als je ze speciaal hebt gehaald om een slechte game mee plat te stampen. Het plastic zal verschrompelen als sneeuw voor de zon als jij er met je nieuwe Airmaxen overheen dendert.
Misschien wordt de stampbeweging niet zo goed geabsorbeerd als bij de Asics Gel, het ziet er wel heel erg goed uit!



DC SHOES: COURT

De Court is een stevige skate schoen waarmee je lekker kunt stampen. Doordat de zool van de schoen plat en stevig is voel je het kraken van het plastic tot in je kleine teen. Stevigheid is belangrijk bij het platstampen van slechte games want je wilt bijvoorbeeld niet het risico lopen dat het gebroken plastic zich een weg boort door de zool in je voet.
Daarnaast is de schoen erg stabiel waardoor je makkelijk je evenwicht kunt behouden. Zelfs als je al je haat en frustratie in die ene voetbeweging stopt, zul je niet zo snel omvallen, iets dat bij de smallere Asics wel kan gebeuren.



CONCLUSIE

De DC Shoes schoen is een veilige keuze maar mist toch een beetje die finesse die de Airmax en de Asics wel hebben. Misschien kun je je afvragen of de skate schoen wel een echte sneaker is. Nee, dan gaan wij toch eerder voor de Asics waar de gel techniek zorgt voor een zeer prettige stamp ervaring of onze uiteindelijke winnaar: De Airmax '90 Classic. Want uiteindelijk draait het er namelijk allemaal om hoe het beestje eruit ziet!

PROBLEMEN? OPGELOST!

Geachte Prof,
Het zit zo, ik heb laatst een Nintendo DS Lite aangeschaft en deze heeft een dode pixel, nou valt dat weer net buiten de garantie van de winkel (Expert) waar ik hem gekocht heb en tevens ook bij de fabrieksgarantie (Nintendo).
Later,
Mike

Nou Mike, ik weet niet wie je die onzin heeft wijsgemaakt maar er zit gewoon een jaar garantie op de DS Lite. Op het moment dat je dit mailtje schrijft, ligt de DS Lite pas een maand in de winkel dus je kunt er gewoon mee teruggaan.
Mocht je problemen krijgen met de winkel, mail me dan even welk filiaal het is want dan komt de expert wel even bij Expert op bezoek. Nintendo hoopt dat je jouw DS gewoon via de winkel kunt omruilen maar anders moet je even contact opnemen met de Technische Dienst van Nintendo 030 - 6097166 (van ma t/m vrij van 9.00 -17.00 uur.

Hoi Professor,
Ik heb mei 2005 een bestelling gedaan bij, naar wat ik dacht, een goede webshop. Het gaat om www.v-webshop.nl. Deze bestelling kostte mij 85 euries. Tot op heden wacht ik nog steeds op mijn spullen!
Ik had al eerder bij deze webshop spullen besteld en dat was toen perfecte service. toen ik mijn tweede bestelling ging plaatsen had ik dus wederom hoge verwachtingen. Mijn bestelling deed ik onder vooruitbetaling omdat dan de verzendkosten lager zijn.
Groeten,
PJ

Hoi PJ, toestand hoor. Ik heb even online gezocht op V-Webshop en je bent niet de enige die klachten heeft. Ik nam contact op met Hans Verbeek, de eigenaar van de webshop en wat blijkt... hij heeft net een zware scheiding achter de rug en had blijkbaar even een jaartje een sabbatical genomen. Hij biedt zijn excuses aan en zal de spullen snel versturen.
Overigens vertelt Hans er ook nog bij dat hij binnenkort Lan parties gaat organiseren. Dat is mooi want als de klachten over V-Webshop dan niet verdwenen zijn, kunnen we hem mooi voor z'n flikker schieten in een potje Counter-Strike.



MAIL JE PROBLEMEN

Hij is nog jong maar inmiddels is Professor Boris uitgegroeid tot de schrik van elke lamlendige webshop. Hier is geen plaats voor slap geouwehoer en slechte service! Mijn naam is Professor Boris en overal waar ik ga, zal gerechtigheid zegevieren!

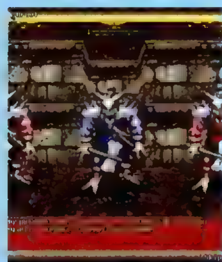
Heb jij ook een probleem voor de Professor? Mail het naar redactie@powerunlimited.nl

EA ZIET BROOD IN

Maarliefst 680 Miljoen dollar had EA er voor over om JAMDAT, een bedrijf gespecialiseerd in mobile games, op te kopen. EA wil zich namelijk sterk positioneren in de mobile games markt. Vreemd? Nee helemaal niet. Zeker niet als je nagaat dat de kosten voor de ontwikkeling van mobile games vrij laag liggen waardoor je de spellen tegen redelijke prijzen kunt verkopen en er toch goed aan kan verdienen. JAN

Dat EA zich nadrukkelijk meldt op de mobiele games markt heeft ook tot gevolg dat ze met een flink aantal mobile games voor de dag zullen komen. De meest bekende franchises van EA komen dan ook vrij snel naar een mobieltje dicht bij jou in de buurt. Jan was een paar dagen op bezoek bij EA en zag daar kwaliteit, veel kwaliteit.

ORCS & ELVES



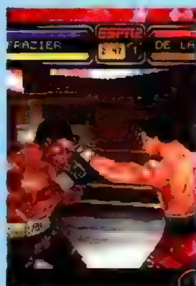
Orcs & Elves is in Amerika al een grote hit aan het worden en lijkt qua populariteit en gameplay in de voetsporen van Doom RPG te gaan treden. Deze turn-based, first-person RPG heeft bovendien een veel beter verhaal dan Doom RPG, waarbij iedere NPC iets zinnigs aan het verhaal toevoegt.
De game duurt volgens de makers tussen de vijf en acht uur en dat is langer dan welke andere telefoon game ook. En je hebt de game dus al voor een paar euro op je mobieltje staan. Wauw!

MADDEN NFL 07



Madden in het groot is niet mijn ding, en al helemaal niet in het klein maar dankzij felle, oplichtende icoontjes en indicators werkt de gameplay wel. De game zit tot zijn nekje volgepropt met tactieken en speelmogelijkheden en de zeldzame American Football liefhebber zal hier ongetwijfeld erg blij mee zijn.

FIGHT NIGHT ROUND 3



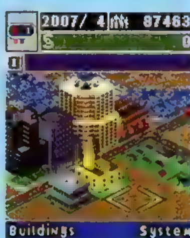
Eigenlijk alles wat in de FNR3 versie op de consoles zit, is ook aanwezig in de mobiele telefoonversie. Geen simpele arcade basher dus, maar een heuse sportsim waarbij blokken, uithalen, ontwijken en hoeken belangrijk zijn.
De gameplay is behoorlijk uitgebreid; je kan uit tien beroemdheden kiezen of je eigen bokser creëren, en het geheel zag er in 3D uit als een knappe PSone game.
De veelvoud aan moves vraagt wel een grote hoeveelheid toetsen.

TIGER WOODS PGA TOUR 07



Tiger Woods op de mobiele telefoon werkt verrassend aardig vanwege diverse hulpstukken. Zo kun je de bal effect geven terwijl deze in de lucht hangt met de D-pad en zijn er diverse infoschermpjes beschikbaar aan de zijkant. Meerdere gekleurde lijnen geven aan hoe steil en lastig een balletje te putten is.
Met al deze moves wordt de game misschien wel wat makkelijk maar je kunt deze opties natuurlijk ook uitzetten.

SIMCITY



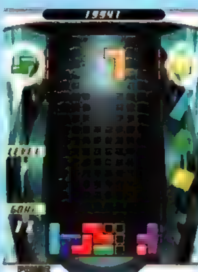
SimCity kent als mobiele game dezelfde statistieken, strategische opties en diverse bouw- en management mogelijkheden als de originele PC game.
De interface is aangepast voor het telefoonscherm formaat en dat maakt het er allemaal lekker overzichtelijk op. De game kent savepoints zodat je niet je hele stad kwijt bent als je telefoon opeens uitgaat of uit moet.

NBA LIVE 2007



Basketbal op je mobiele telefoon is dus ook mogelijk en dat zelfs met twee volwaardig rondrennende teams zoals je die ziet in de reguliere NBA Live games. Op het kleine scherm is het overzicht echter ver te zoeken en van goed verdedigen was geen sprake. Ook bij scoren ligt lukraak button bashing op de loer.

TETRIS

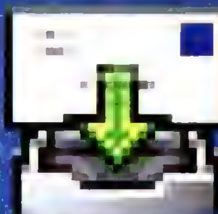


Tetris op je mobiele telefoon klinkt logisch en dat is het ook. EA heeft de bekende Tetrino blokken wat ronder en meer trendy gemaakt, alsook de achtergronden, de kleuren en de muziek.
Naast de bekende klassieke Marathon mode, kun je proberen zo snel mogelijk veertig lijnen weg te werken of in de Ultra mode zoveel mogelijk blokken in elkaar te schuiven in drie minuten.
Tetris is in deze gelikte vorm de ultieme mobiele telefoon game die nooit verveelt!

AAAAH WAT SNOEZIG... RIGHT LIKKENDE KATJES, LIKKENDE HONDJES WEG MET DIE ZOOI.



MEEST IRRITANTE SCREENSAVER



INBOX

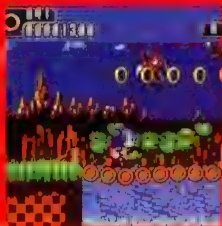
Wil je weten waar je gemakkelijk en zonder rompslomp games vandaan haalt of hoe je van die stomme ringtones afkomt...
Stuur deze en al je andere vragen over je mobieltje, naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Mobile Games en we zullen je vragen in de PU beantwoorden.

GAMES

SONIC THE HEDGEHOG PART 1

GLU – WWW.IFONE.COM

Het allereerste Sonic avontuur is al enige tijd beschikbaar voor je mobieltje en het speelt geweldig. De snelheid van de blauwe egel is aanwezig, alleen de besturing is in het begin een klein beetje wennen. Met name voor telefoons met ietwat kleinere toetsen kan het behoorlijk lastig zijn om de snelheidsduivel in bedwang te houden. Desalniettemin is dit een van die games die je gewoonweg niet mag missen.

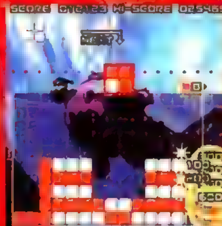


SCORE 8

LUMINES MOBILE

GAMELOFT – WWW.GAMELOFT.COM

Lumines Mobile is niet zomaar een overzetting van het bestaande Lumines van de PSP; het is gewoon de opvolger van die PSP titel! Niet alleen vanwege de nieuwe tracks maar met name het puzzel gedeelte is verbeterd. Met echte opdrachten en nieuwe vormen en kleuren.
Wat dacht je van Tetris-achtige vormen en een derde kleur. Daarnaast zijn er nog bommen aanwezig die het geheel wat meer cachet geven.



SCORE 9

JUICED ELIMINATOR

THQ WIRELESS - WWW.THQWIRELESS.COM

Juiced voor de mobiel verraste behoorlijk, deze top down racer speelt naar behoren. Je bestuurt de wagens door middel van je toetsenblokje of je menu knop. In het begin werkt dat een beetje lastig, met name als de auto omlaag rijdt is links rechts en rechts links. Gelukkig heb je het vrij snel onder de knie.
De Career mode is zeer uitgebreid en laat je racen voor de nodige cash, die je weer in je wagen kunt stoppen of je koopt er een nieuwe 'ride' voor. Enige echte manko zijn de wat karige looks en de behoorlijk makkelijke speelstand.



SCORE 6

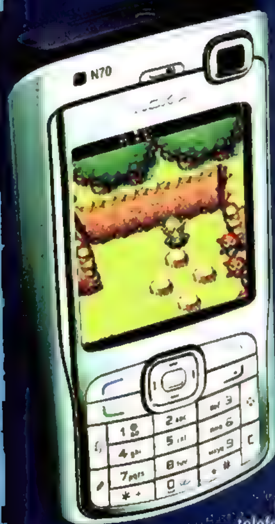
(Games werden getest op een Sony-Ericsson D750i en een Samsung SGH-D600)



MOBILE GAMES

HOMEBREW

ZELDA OF WAS HET NU CELLDA?



Via via stuitten we op een heel erg grappig stukje knutselwerk. Het gaat om een zelfgemaakte Zelda game. De makers hebben gebruik gemaakt van The Minish Cap graphics en zelf een landschap in elkaar geknutseld alsmede een aantal kerkers.
In de demo die we op de Nokia N70 (de ultieme gamephone) speelden kon je met Link door drie kerkers ronddolen, waarbij de 5 toets werd gebruikt om aan te vallen met je zwaard. De moeilijkheidsgraad ligt vrij laag dus echt lastig werd het niet.
Desalniettemin hebben we ons kostelijk vermaakt met dit spelletje en dan met name met de Zelda deuntjes die men ook nog eens geremixed heeft.
We hebben Nintendo natuurlijk even om een reactie gevraagd, en helaas hoeven we geen officiële Zelda voor de mobiel te verwachten. Nintendo games blijven vooralsnog alleen voorbehouden aan de Nintendo spelcomputers. Hopen dus maar op een Nintendo telefoon.

MaffeMugShot



Hieronder vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!
De winnaar van vorige maand is: [illegible] Kok en zij wint de DS game Metroid Prime Hunters.

Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (doormiddel van blue tooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint GTA Liberty City Stories voor de PS2.

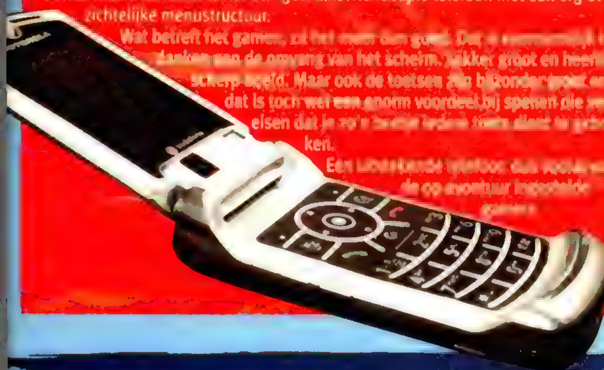


TELEFOON CHECK

In deze rubriek beoordelen we de telefoons niet alleen op functionaliteit maar ook op de mogelijkheden wat betreft gamen.

MOTOROLA RAZR

Hij is lekker plat, dat valt meteen op, maar tegelijkertijd behoorlijk groot. Zeker als je de RAZR V3x vergelijkt met een Sony Ericsson K750i of de nieuwe Samsung E900. Maar daar staat wel tegenover dat er flink wat mogelijkheden op het apparaat aanwezig zijn.
Naast de gebruikelijk telefoonfuncties is de RAZR V3x uitgerust met een uitermate goede 2.0 megapixel camera, die ook nog eens is voorzien van een uitstekende flits. Daarnaast is het een gebruiksvriendelijke telefoon met een erg overzichtelijke menustructuur.
Wat betreft het gamen, zit het meer dan goed. Dat is voornamelijk te danken aan de omvang van het scherm. Lekker groot en heerlijk scherp beeld. Maar ook de toetsen zijn bijzonder groot en dat is toch wel een enorm voordeel bij spellen die vereisen dat je zo'n beetje iedere toets dient te gebruiken.
Een uitstekende telefoon dus, ook voor de op avontuur ingestelde gamer.



VOORUITBLIK

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
HANDYGAMES / CDV



De city build game GotRE viel bij Jan in goede aarde, geen wonder dat we erg nieuwsgierig waren hoe de overzetting naar mobiel is uitgevallen. We speelden een vroege bèta versie van de game en alles lijkt erop te duiden dat we te maken krijgen met een missiegestuurde game. Je krijgt een stuk land toebedeeld waarop je een aantal gebouwen moet plaatsen en binnen een aantal dagen de juiste punten moet zien te scoren. Haal je dit dan krijg je een nieuw stuk land en mag je het nog een keer proberen, met andere gebouwen en een vereist puntentotaal dat aanzienlijk hoger ligt.
Stiekem hoopten we op een wat meer gestructureerde game, waarin we echt een stad vanuit het niets op moesten bouwen. Hopelijk zien we zoiets dergelijks nog wel terug in de uiteindelijke versie.

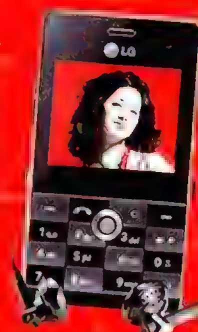
NEWS...



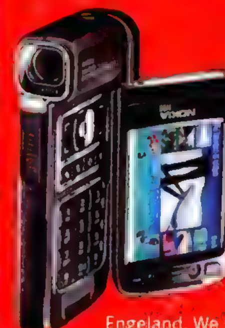
In Amerika is de SideKick 3 verschenen, zeg maar de nieuwe en toffere versie van de HipTop die momenteel alleen via KPN te verkrijgen is, maar nooit echt is aangeslagen (waarom niet?!).
In ieder geval blijkt dat de SideKick 3 een behoorlijk sterke batterij heeft (zie hoe hij hier een vork omhoog houdt). Het is dus aan te raden je telefoon niet naast je bestek te leggen in het restaurant. Ook is het niet aan te raden CreditCards of pinpasjes in de buurt te houden, aangezien ze, nadat ze in contact zijn gekomen met de magneet, onbruikbaar zijn.



Kijk zo zien we het graag, een telefoon die je gewoon als 'klokkie' om je pols kunt dragen. Het apparaat heeft een standby tijd van 200 uur en een praattijd van zo'n 120 minuten. Oké, het gamen wordt een klein beetje lastig, dat dan weer wel.



LG heeft de smaak te pakken. Na de hippe Chocolate komen ze naar alle waarschijnlijkheid met dit snoepje.



De n93 van Nokia, kwamen we voor het eerst tegen in een advertentie van het magazine MCV, een blad voor retailers in Engeland. We waren meteen onder de indruk van het scherm en de gebruiksmogelijkheden. We hopen een dezer dagen het apparaat zelf in handen te houden en eens te bekijken of het ook echt lekker gamet. Het vermoeden bestaat van wel, aangezien je de telefoon horizontaal kunt gebruiken en dat is toch wel erg gemakkelijk. Gamen met twee handen.

Bandai gaat klassiekers uitbrengen voor de mobiele telefoon. Wat te denken van Double Dragon? Juist wij dachten hetzelfde, we kunnen niet wachten.

COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

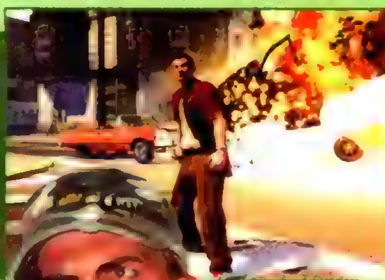
HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING Wonderworks, Haarlem
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts, Rowan Stroo
UITGEVER Anita van der Aa
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen tel: 023-5463536
fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-5566622 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Losse verkoopprijs Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgië
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2004 PRINT

MAZZELAAR VAN DE MAAND
SAINTS ROW



JE KUNT WEL ZIEN DAT BORIS NIET VAN VAKANTIE TERUG WAS. DIE GAME MOET EEN DIK PUNT LAGER KRIJGEN!

HOOGTEPUNT
PORTAL MINIGAME VAN VALVE

VALVE WEET OPNIEUW DE GAMEWERELD WEG TE BLAZEN MET EEN COMBINATIE VAN INNOVATIE EN HOOGWAARDIGE TECHNIEK.



OPMERKELIJK
GAMEVERSLAAFD



"NEE IK BEN NIET VERSLAAFD, ECHT NIET... NEEEEEE!!!!!!"

TOPSCORE
SAINTS ROW

2006 WORDT EEN FANTASTISCH XBOX 360 JAAR EN DAT IS NIET IN HET MINST TE DANKEN AAN DEZE FANTASTISCHE GAME!

CHECK PAGINA 26



SLECHTSTE GAME
GANGS OF LONDON



OPMERKELIJKSTE DEBUUT

HET ZAL NIET AAN JULLIE VOORBIJ ZIJN GEGAAN DAT ONZE NIEUWE REDACTEUR MAARTEN Z'N DEBUUT MAAKTE IN DIT NUMMER. NATUURLIJK KREEG IE EEN KEURIGE INTRODUCTIE (BEETJE GAY, TOEGEGEVEN) EN WE ZAGEN 'M OOK NOG EENS LEVENSGROOT ALS "ARTWORK" IN EEN FIRST LOOK. MAAR DAT IE IN Z'N EERSTE NUMMER Z'N VERHAAL SCHRIJFT VANUIT HET GEZICHTSPUNT VAN EEN PSP EN HET AANDURFT EEN GAME MET EEN KLINKENDE NAAM ALS TENCHU EEN 3S TE GEVEN, MAAKT Z'N DEBUUT WEL ZEER OPMERKELIJK.

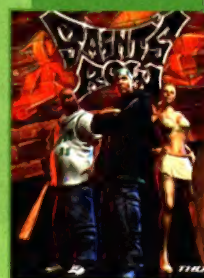


VETSTE GRAPHICS
TEKKEN DARK RESURRECTION





BESTE SOUND
SAINTS ROW





VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Scheetkussens op de bureaustoelen, koude koffie in de mokken, stekkers uit de computers en jeukpoeder in ieders T-shirt. Jeroen was op dreef en we vermoeden dat 't allemaal met een Engels pestkopje te maken heeft...

■ Onze oosterburen zijn beste mensen, houden van lekker eten en zijn bijzonder gastvrij. Daarom trokken wij de lederhosen weer eens aan en bezochten we de Games Convention in Leipzig.

■ Eindelijk een zeer uitgebreide speelsessie met Gears of War!

■ Jeroen is een kleine jongen. Fysiek mag ie dan bijna twee meter zijn maar geestelijk is ie in feite nog een ukkepuk. De beste man erm, het beste jongetje, dus om Lego Star Wars te laten reviewen. "Nee Jeroen, op de PS2, niet met de poppetjes zelf."

■ Tja Boris en oorlog, oorlog en Boris... Geen wonder dat hij bij de brievenbus lag te slapen en gewekt werd door een pakketje boven op zijn kale koppie. THQ had namelijk eindelijk Company of Heroes opgestuurd.

■ Jurjen's hobby is op vakantie gaan en als hij niet echt op vakantie kan dan doet hij dat wel in games. Just Cause, een tropisch eiland waarop je heel veel vrijheid hebt, was dus een uitermate geschikte locatie voor een 'virtual holiday'. Jurjen's eerste bezoekje beviel 'm zo goed, dat ie voor volgende maand opnieuw een ticket boekte.



■ Alles onder voorbehoud uiteraard.

POWER UNLIMITED 10 LIGT 25 SEPTEMBER IN DE WINKELS


DEADRISING


DEADRISING

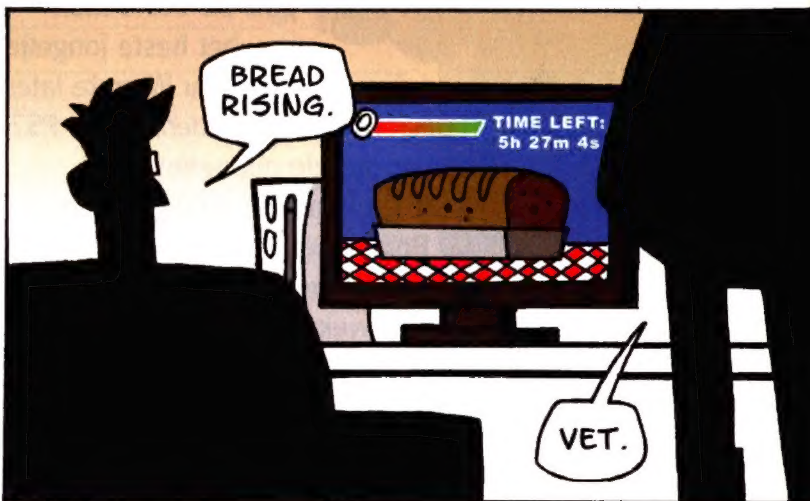

DEADRISING


OEWAAAAGH
CRÔC
OEH..


DEADRISING




WELKE GAME CHECK JE?


BREAD RISING.
TIME LEFT: 5h 27m 4s
VET.